

LA REVISTA INDEPENDIENTE

■ Super NES
■ Game Boy
■ NES

TIPS & TRUCOS
Y TESTS DE:

Super Mario
Bros. 1-3
& Super
Mario Land

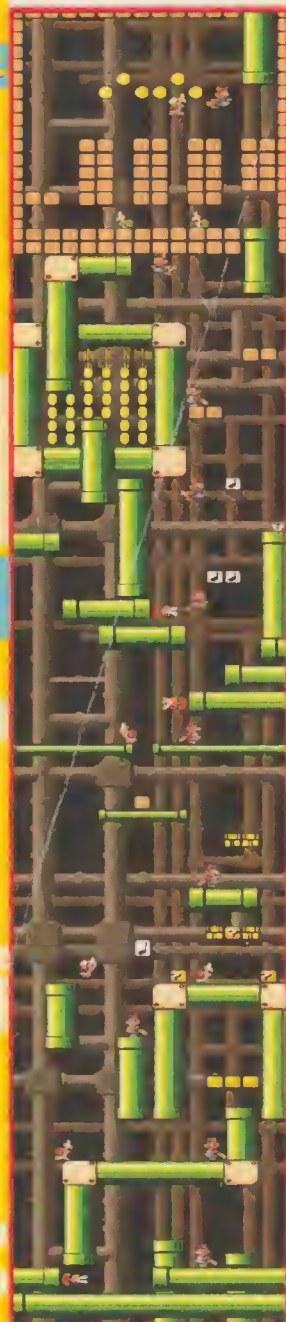
100% NINTENDO

MARIO

TOMO

I

75 PAGINAS
MAPAS DE NIVEL



EDITORIAL

MARIO TOTAL!



De Mario nadie se escapa - si en la televisión, en la prensa o entre los jugadores de videojuegos, todo el mundo habla sobre el culto creado alrededor de este plomero de Nintendo. Mario ha encadenado al Joypad a todos, ya sea a través del Game Boy, del NES o el Super Nintendo.

Para nosotros no fue nada difícil buscar el tema para nuestra primera edición de ¡TOTAL! Especial. Naturalmente tuvo que venir el plomero.

Muchos libros fueron hojeados, se jugaron por enésima vez todos los Marios habidos y por haber y les preguntamos a todos los fanáticos de Mario, dónde se puede encontrar algún otro pasaje secreto. Tres valientes redactores, una muy paciente grafista y el más despierto director de producción en la historia de las revistas de videojuegos, armados con toda su experiencia y todas las informaciones sobre Mario, se pusieron en marcha hacia los mundos de este famoso plomero. Pasamos noches enteras llevando al papel hasta el detalle más pequeño de los inmensos niveles de Mario, hicimos rompecabezas horas de horas con una cantidad increíble de figuras, y jugamos hasta que los dedos se nos hincharon. Como fruto de nuestro esfuerzo salieron 190 páginas llenas de informaciones que, en esa forma, nunca antes habían aparecido y cinco "marionetas" totalmente agatadas y una grafista que entretanto conoce mejor el árbol genealógico de la familia Kaopa que el propio. Al principio solamente se había planeado hacer un especial de Mario, pero cuando nos dimos cuenta que la extensión de las juegos parecía irse hasta el infinito, decidimos no hacer ningún corte desleal y por una segunda edición especial. Esta significa que aparecerán dos tomos de 95 páginas con tests sin deparos y todas las mapas que siempre quisisteis tener. Da igual si buscáis trucos y tips para las aventuras de Mario en el Game Boy o si sois jugadores de Super Nintendo, nosotros hemos tomado bajo la lupa todas las Versiones de Mario. En el primer tomo obtendréis la ayuda necesaria para los tres primeros juegos de Mario, desde luego ninguna gastada ni poco nítida tarjeta de 8-Bits, sino material de 16-Bits de la fabulosa colección de juegos de Nintendo, Super Mario All Stars. Si no conocéis bien el Super Mario Land del Game Boy, entonces nuestros mapas os ayudarán a recolectar hasta la última moneda y la vida extra más escondida. Si os habéis preguntado alguna vez, de dónde viene este italiano tan simpático, ahora podréis encontrar la respuesta a vuestra pregunta. En la Mariografía hemos investigado hasta el último detalle acerca de la proveniencia del plomero, también sobre su padre, sus amigos y sus enemigos. Si no sabéis con exactitud qué os espera en cada uno de los juegos de Mario, también los hemos probado a todos minuciosamente - ¿Seguirá siendo el plomero el año 94 algo tan excepcional? En caso que no os baste esta enorme información, en el tomo 2 descubriremos la otra mitad de los secretos. ¡Que os divirtáis con las próximas partidas de Jump & Run!



MARIOGRAFÍA

Background
Pgs. 4 - 9

SUPER MARIO BROS.

Test, Tips & Trucos
Pgs. 12 - 29

SUPER MARIO BROS. 2

Test, Tips & Trucos
Pgs. 30 - 49

SUPER MARIO LAND

Test, Tips & Trucos
Pgs. 50 - 59

SUPER MARIO BROS. 3

Test, Tips & Trucos
Pgs. 60 - 97

VUESTRO **TOTAL!** -TEAM

BACK

G R O U N D

El culto del plomero invade el mundo: Un simple artesano de Brooklyn conquista los corazones de los jugadores - y sus monederos. ¿De dónde viene ese Mario en realidad?



MARIO - GRAPHIE

El plomero itiliano más famoso del mundo nació hace 13 años en lo fantosío de un japonés. Su nombre: Mario. Sigeru Miyamoto es el cerebro genial que lo creó. Miyamoto trabó desde el año 1977 poro el gigante del Videajuego Nintenda, desde luego Nintenda na ero por ese entances, el gigonte que es ohara. Estos jopaneses producción en ese tiempo oporotos para los centras de diversión. Tadvío no producción videajuegos poro el hogor. Tompoco hobón llegodo o hocer un hit que osegurora el éxito. Nodie podía imoginor que uno comisión dodo o desorrollor un nuevo juego combiório todo. Lo comisión no se le dio o ninguno de los estrellas de lo sección de desorrollo, sino al oún muy joven e inexperimentado Sigeru Miyomata. El se imoginó que los jugadores quizás no solamente querón eliminar los miles de enemigos que se oceroron orrostrondo, sino tombién querón overturas poco menos bélicos. Lo ideo decisivo se lo dio un clásico de lo historio cinemo-

tográfico: King Kong. Lo película, el gigantezco gorilo, que se enomoro perdidamente de uno mujer, y finolmente sube con ello sobre los roscocielas. Allí encontrá Miyamoto todos las elementos esenciales poro un juego. Miyamoto tomó un garila, una

*El creador:
Sigeru Miyamoto.*



muy detolladamente, recibió unos bigotones tremendas. Finolmente le pusieron un gorro, porque tenía dificultades de ponerle una cabellera adecuada. También se le hizo intencionalmente muy pequeño, pora que el preferido oporeciera en lo pontollo mucho más pequeño que el gorilo, dándole así el efecto de inferioridad. Algo así como David y Goliath. El nombre recién se le puso, según cuento lo leyendo, en los filioles de Nintendo en los Estados Unidos. Si uno cree lo que dicen, le dieron ese nombre, porque uno de los trabojadores de Nintenda USA así se llamaba y lo compañero se encontro en busca de un nombre poro lo compoño de publicidad. Tompoco el oficio de plomero ero porte de su personalidad: En

chovolo llamodo Daisy y envió un héroe o rescotarlo. Pero por esos tiempos no era nodo fácil crear un héroe, puesto que los posibilidades técnicos para fabricar las imágenes en las pontollos de videajuegos eran todovío muy limitados. Poro poder darle o este héroe una forma clara recibió un equipo rojiozul. Como los rozgos focioles no podíon hacerse

Al principio fue la línea





struccion. Maria tenía que subir pisa tras pisa para poder rescatarla. Esta na era nada fácil, porque había que pasar por muchas escaleras, ascensores y bandas y toda esta a pesar de las ataques constantes del furioso garila. Cada vez que lograba llegar arriba habiendapasada mantanes de abstráculas y casi haberse quemada con las llamas del camina,



tipo de juego acertó exactamente en el gusta de las opanentes delShoot'em Up, los que simplemente ya na sopartaban ver el tiratea continuo. Par primera vez se afrecía algo can carácter de camics, con gráficas graciasas, que par ese entances sála se veían en las películas de dibujas animadas. Después de este éxi

ARCADE & NES

Donkey Kong



Toda camenzó can el garila. Apayado en la historia del clásico cinematográfico King Kong, Mario entró en acción por primera vez como hérae en el año 1981. El garila rabiasa Donkey Kong, tenía a la encantadara Daisy prisionera en un andamia. Maria saltaba y trepaba valerosamente hasta en las más difíciles situaciones persiguienda a estos dos. Kang se defendía intrépídamente arrojanda bidánes, los que radaban contra el hérae. Le hechaba llamas ardientes y le ponía unos trampolines peligrosos por el camino. Uno tenía que posarsaltando por cuatro, para esa época, niveles apulentos para llegar a vencer al garila fabuloso. Éste se daba par vencida y gritaba, luego caía del andamia. De esta manera nació el clásica de los juegos de Jump'n Run y el mundo del videojuego tuva un nueva héroe.

Donkey Kong Jr.

La venganza del garila. El Donkey Kang junior, que aún estaba en pañales, na encantaba nada graciosa la idea que el "malvada" Maria tuviera a su padre prisionero en una jaula. En el año 1982 pudistiéis tamar el rol de Donkey Kong junior para ir a rescatar a vuestra padre de las garras del italiana en el transcurso de cuatro niveles. La continuación de Donkey Kang no resultó tan bien ni tan jugable como su antecesor, pera sin embargo tuva algo de éxita en los locales de juegos. Tampoco el hecho que los videojugadores tuvieran que enfrentarse a un "malvada" Mario pudo influenciar negativamente su carrera. Actualmente se toma este episodio de la captura del garila como un pecado juvenil. Después de una tercera parte sin Maria na se escuchá nada más acerca del antiguamente famoso garila.



Mario Bros.



El hermano de Mario, Luigi, apareció el año 1983 en la pantalla. En el gracioso juego de carta duración teniáis que liberar las canalizaciones de muchos y diferentes bichos endemoniados. Los repugnantes contrincantes venían por la parte superior de la pantalla, por los tubos del desagüe y bajaban decididamente piso por piso. Los hermanos podían eliminar a estos bichos dando saltos. Cuando los enemigos quedaban indefensos los mandaban al más allá a través de las canalizaciones. Este juego era tan divertido gracias a la modalidad de juego con dos participantes: Los plomeros se azuzaban mutuamente contra los adiosos bichos que se les acercaban. La parción de clásico de este juego la podéis probar en el Super Mario Bros. 3, donde hay un Mario Bros. completo.

Super Mario Bros.

Su triunfo más grande y a la vez su despedida de los guaridas de juego celebró Maria en el año 1985 con la primera aventura de Super Mario Bros. Este juego de Jump'n Run, que sala avanzaba horizontalmente, puso al mundo de las videojuegos de cabeza. Las creadoras de Mario habían instalado muchas ideas, niveles y escondites en el juego que llevaran a los jugadores a vaciar sus manederos cada vez más. Algunos viciados del juego pasaban horas frente a las pantallas buscando el próximo warp. Par primera vez pudieron recoger los superhongos, pasar por los tubos llegando a las depósitos de monedas secretos y rescatar a la princesa del reino hango del malvada Bowser. Pera Maria se convirtió en estrella mayormente por la versión de Super Mario Bros. de NES: El fantástico transporte fue decisivo para el éxita de las consolas.



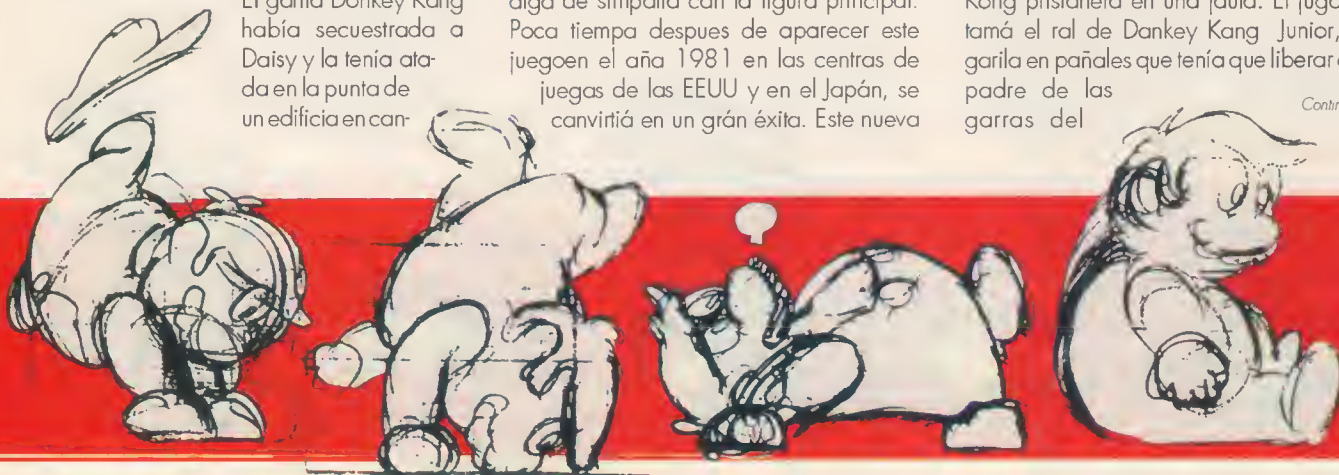
llas camienzas de su vida en las videojuegos se le vincula can diferentes aficias. Can frecuencia se le día el oficio de carpintera. Después de haber creada al hérae, camenzó Sigeru con el juego en sí.

El garila Donkey Kang había secuestrada a Daisy y la tenía atada en la punta de un edificio en can-

Kang cogía a su rehén adarada y subía un pisa más arriba. Después de cuatra niveles podía vencer al garila y liberar a Daisy. Para este juego no era necesaria tener un pulgar velaz sina habilidad, destreza y algo de simpatía can la figura principal. Poca tiempo despues de aparecer este juego en el año 1981 en las centras de juegos de las EEUU y en el Japón, se convirtió en un grán éxita. Este nueva

ta cantundente y a nivel mundial Miyamata se puso a trabajar en el sucesar. Pera en la segunda parte na era Maria el que tenía que liberar a Daisy. El italiana se convirtió de repente en un malvado y tenía a Dankey Kong prisionera en una jaula. El jugador tamá el rol de Dankey Kang Junior, un garila en pañales que tenía que liberar a su padre de las garras del

Continuación





MARIO-GRAPHIE

cio del plomero italiano. El se hobió juntada con su hermona y baja lo dirección de Sigeru Miyamata combatía en Maria Bros. cantidades innu-merables de bichos monstruosos en las conolizaciones de la ciudad. Por cierto que los hermonos oún no solitoban sobre sus contrincontes, pero sin embargo uno yo percibió un cierto sentimiento Morio verdadero en lo modolidad de juego con das participantes. Junto o las versiones de

NES

Super Mario Bros. 2



Lo segundo super oventura de Morio sólo se podio jugar en cosa. En el Jopón fue Super Morio Bros. 2 en 1986 nodo más que una versión más difícil de Super Morio Bros. Con mós niveles, pocos nuevos ideas y en disquete poro el exótico Disquete - NES. Lo voriente de los EEUU y Europa apareció recién en 1987 y no fue ningún Morio. Debido o lo presión del público tomó Nintendo un juego llomodo "Aróbion Adventures", combió o los cuatro octores principoles y así apareció el folbo Morio 2. Cloro está que lo mejor ormo de Morio hoco folto en este juego: El otaque con solto.

Super Mario Bros. 3

Este fobuloso módulo convirtió o Morio en el megostor que es hoy dí: Ocho mundos llenos de nuevos ideas, fantásticos trucos técnicos y diversión por tonelados. Lo marcha triunfol comenzó el oño 1988 en el Jopón y dí lo vuelto al mundo. Los copocidades de Morio crecieron gigontescomente: Vestido de rono podio nodor, de "racoón" padío valor y hosto podio convertirse en uno estotuo. Este módulo vive de lo brillontez de jugobilidad y de muchos otras detalles: En los mopos de orientación uno tiene que obrir los cominos, Toad y lo princesa oyudon o Morio con extros y ademós hoy un Morio Bros. completo instolado.



un poco mós de tiempo y mondorón o sus diseñadores por dos oños ol cuorto de progromación poro escenificar la próximo oventura. Primero aporeció en los centros de juego el fobuloso juego Super Moria Bros. Nunco ontes hobío ofecido un juego unas niveles ton bien diseñados y con tanta imaginoción como este. Super Moria Bros puso el mundo de Jump'n Run de cabeza y creó nuevomente todo este género. Por primero vez se podio jugar pasondo par diferentes pantallas y na solamente harizontal. También tados los atras elementos específicos de Mario, como el hongo poro crecimiento, fueron incorporadas en el juega. Su enemigo martol fue definitivamente Bowser. El esperabo ol plomero itoliona al finol de cado mundo y la otocobo de lo monero mós cruel. Pero Morio na alconzó su fomo mundiol can lo versión de Arcade, sina can la no menos buena variante de NES. Super Mario Bras. fue una de las principales mativas para explicar el gran éxito o nivel mundial de NES, cosa que o su vez convirtió o Nintendo en pocos oñas en una de las campañas más rentobles del munda. Naturolmente aporeció en poco tiempa una segunda parte, que escribió diferentes histarios en los diferentes territorios del mundo. Yo en 1986 hizo Nintendo en el Jopón una omplioción poro el NES que le permitió leer discos poro computadoras. Poro fomentor lo vento de este producto, escogieron, comprensiblemente, lo segundo oventura de Morio. Pero como lo sección de desarrollo no tenio tiempo para crear un juego completamente nuevo, se bosoron simplemente en el juego ontiguo, en el cuol se diseñaron nuevas niveles, na se puede decir

molvado Morio. Naturalmente que los responsables de este episodio eviton ohoro hoblor del este infame temo en lo correro de Morio. Pero los fanáticos le han perdonado este pecado juvenil. En el oño 1982 parecía que lo estrellito ero Dankey Kang, pero lo de su popularidad se aclaró muy rápido. Donkey Kong 3 se escenificó en uno jardinería, Kong no ocosobo al pobre Morio sino o un poriente cercona, que trabajobo en el sector de lo jordinería. El juego fué un frocoso rotundo. Quizós porque se trotoba de un juego comufolado, con Donkey Kong como figuro principol. Lo mós probable es que foltoaba la presen-

acción ero impasible, ton sólo los pruebos de reacción eran pasibles. Sin embargo tombién oporecieron adoptaciones de Donkey Kong en esto serie y oyudaron oyudaron ol pequeño o tener algo de éxito. Por lo menos hasto que oporecieron en el mercado los copios barotos toiwonesos. Poro producir el próximo éxito los responsables se tomaron



que haya nuevos elementos en cantidad, además el juego estaba hecho solo para profesionales, cada nivel era muy difícil. Como el NES iba a aparecer algo más tarde en EEUU y Europas, era imposible pensar en una publicación de la segunda parte japonesa en los próximos años. El método de reciclar



GAME BOY

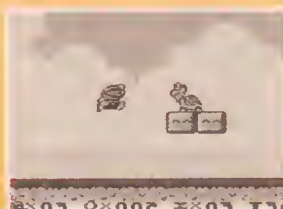
Super Mario Land



La primera aventura de Mario en el Game Boy se basa en el Super Mario Bros. 1. El juego apareció el año 1989 y resultó rápidamente un éxito de ventas. Junto a los buenos niveles de Jump'n Run hay dos secuencias de vuelo, en las que Mario puede por primera vez agarrarse a tirateros con sus enemigos, que pasan volando por todos lados. Este juego no fue desarrollado por el team de Miyamoto sino por otros colaboradores de Nintendo. Es de todas maneras una aventura que queda un poco corta, pero sin embargo es perfecta para un juego rápido de entretiempo.

Super Mario Land 2

El segundo plumero de Jump'n Run en el Game Boy aparece en el año 1992 y tiene dimensiones casi de Super Nintendo. Gracias a la inmensa capacidad de memoria de 4Mbits y el acumulador, fue posible hacer mundas parecidos al Super Mario, un mapa de orientación, docenas de niveles y una función de memoria que realmente era necesaria. Las capacidades de Mario y su estatura están bien adecuadas para el Game Boy. La única falla de este buen juego es la maniobrabilidad, que de verdad no está muy bien hecha. Por este aspecto una se da cuenta, que el juego no ha sido hecho por el team original.



arrojarlos. Después que los diferentes territorios de Nintendo fueran por caminos diferentes a través de la segunda parte,



resultó la nueva unidad más bonita con su Super Mario Bros. 3 en el año 1988. Hasta ahora impresiona este juego fabuloso a los principiantes y también a los conocedores. Aunque este juego ya tiene cinco años de antigüedad los fanáticos juran que Mario 3 es el mejor videojuego de todos los tiempos. El módulo se vendió muy bien en todo el mundo, tan solo en los EEUU se vendieron 17 millones de ejemplares, lo que es sin dudas un record difícil de batir, y a su vez base principal de la riqueza de la compañía. Nintendo se volvió por unos años dependiente del éxito del NES, luego en 1989 se decidió conquistar el mundo de los aparatos portátiles. Nada era mejor que Mario y sus aventuras para introducir el Game Boy al mercado. En Super Mario Land Mario tenía que salvar nuevamente a Daisy. Mario encontró dos nuevos elementos que fueron bienvenidos, se trata de dos secuencias de vuelo en un Mariomóvil, que recuerdan los juegos de tiroteja. Este juego es muy adecuado para el entretiempo y es uno de los principales motivos del enorme éxito del Game Boy. La siguiente aparición sorprendió a Mario durante sus vacaciones del año 1990: En el Super Nintendo en 256 colores, con más niveles que nunca

Continuación

El amigo y ayudante



Cabeza de hongo Toad



1981



1982



1983



1985



1987

MARIO-GRAPHIE



sería la superestrella de las videojuegos de los años 90. Mario no envejeció nada. Esta la demostrará también su segunda aventura en el Game Boy, Super Mario Land 2, que con su gigantesca valumen casi alcanzaba las dimensiones del Super Nintendo, pero en la jugabilidad mostraba algunas fallas. Después que este plomero de Brooklyn se convirtiera en una superestrella, seguía con hambre de aprender más sobre la dirección de su creador Sigeru Miyamoto.



SNES

Super Mario World - Super Mario Bros. 4



La más grande aventura de Mario que a su vez también es la que más diversidad posee. Con este fantástica módulo fue introducido el Super Nintendo en el Japón el año 1990, que puso a la competencia entre la espada y la pared. Con sólo 4 MBit, Miyamoto & Co., hicieron un mundo con 96 niveles, que estaban hechos con una perfección sorprendente. Además la diversión era estupenda. En comparación con Super Mario Bros. 3 se hizo un mejor grado de dificultad, y apareció Yoshi como estrella independiente de Nintendo.

Super Mario Kart

Mario al volante. El año 1992 después de haber estado en tantas aventuras saltando de un lado al otro, Mario entró en juegos de otra género para mostrarle su calidad. Un ejemplo indiscutible es esta competencia de Go Kart de 16 Bits. Al juego se le implantaron todos los elementos de los juegos Mario. Lanzando caparazones de Koopas elimináis a los otros competidores, y el superhongo os da un impulso increíble. Solo o a dos competiréis en las diferentes categorías de motores, como Mario, Luigi o también como Bowser. Muy gracioso: La antigua estrella Donkey Kong Jr. también toma parte.



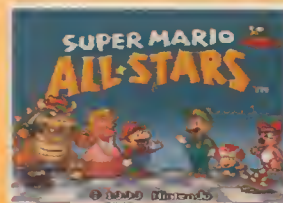
Mario Paint



Para llevar esta interesante versión de dibujo, animación y música hacia la clientela, entró Mario en acción el año 1992 como pintor amateur y moscato. El simpático plomero y sus amigos os ayudan a dar los primeros pasos con el lápiz de dibujo electrónico. Las cualidades ya conocidas de Mario se ven por ejemplo cuando él va saltando sobre las notas de una melodía, que vosotros acabáis de terminar. Los fanáticos de los juegos encontrarán esta versión bastante aburrida, pero los genios creativos pueden echar una mirada por aquí, mejor sería para ellos un PC.

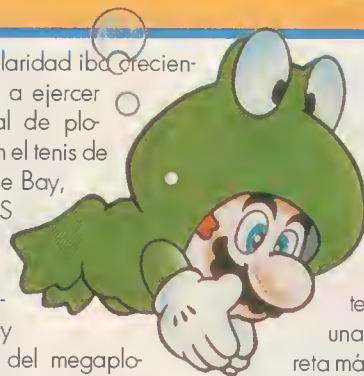
Super Mario All Stars

La Mariamania total en un módulo de 16 Bits. Ningún dueño de un Super Nintendo puede dejar de tener esta genial colección de juegos. Para que las aventuras clásicas de Mario no envejezcan, aún en la era de los consolas 16 Bits, se modernizaron las versiones de Super Mario 1, 2 (Japón y EEUU) y la estrella de Super Mario 3 en la acústica y óptica como para el Super Nintendo, todo esto en el año 1993. Nintendo envió al mercado esta colección monstruosa junta con un acumulador de memoria de juego. Más diversión en un solo módulo nunca hubo.



y con Yoshi. El supergracioso dinosaurio mantable, un amigo prehistórico. Con él se enfrenta por segunda vez al clan de las Kaapas bajo el mando del superbrión Bowser. Las fanáticas siguen discutiendo si Super Mario World es mejor que la tercera parte, pero de todas maneras el gigantesco mundo de 96 niveles es fantástico. Con seguridad, nunca hubo antes un juego tan complejo, de tanta extensión y lleno de secretas escondidas. En el Super Nintendo una podía ver a Mario, después de sus apariciones en 8 bits y en LCD de blanco y negro, finalmente en detalle. De la simple figura punteada de 1981 surgió una figura muy bien diseñada que

ta. Mientras su popularidad iba creciendo, comenzó Mario a ejercer otras aficiones junto a la de plomero. Él fue árbitro en el tenis de Nintendo en el Game Boy, jugó al golf en el NES apen y hasta se hizo médico en Dr. Mario. Nosotras seguimos sabiendo muy poca sobre la vida del megaplomero italiano, sólo un caso es seguro: Él vino al mundo como plomero y en su tiempo libre pinta con mucho gusto, caso que una puede ver en Mario Paint. La única escapada de Mario hasta ahora



fuera de las acostumbradas juegos con saltos, es Super Mario Kart, el mejor y más loco juego de carreras de automóviles de todas las épocas. En S.M.K. tan pronto como casi todas las amigas y enemigas de las aventuras anteriores. Este juego hizo de Mario una estrella multifacética. Su jugareta más nueva son en realidad cuatro antiguas: Cuando Nintendo se dio cuenta que el NES ya no tenía tanta energía para vivir, pusieron estas buenas programadoras simplemente todas las viejas aventuras de Mario en el Super Nintendo. Las metieron como en una lata de sardinas, en un módulo con un acumulador más. Algo especial para nosotros europeos es, naturalmente la verdadera segunda parte, que recibimos en este nuevo módulo por primera vez bajo el nombre de "The last levels". Pero también sin ese módulo Super Mario All Stars sigue siendo bastante valioso y merece su precio. Simp-



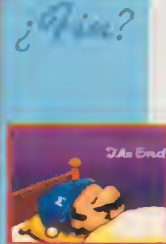
1988



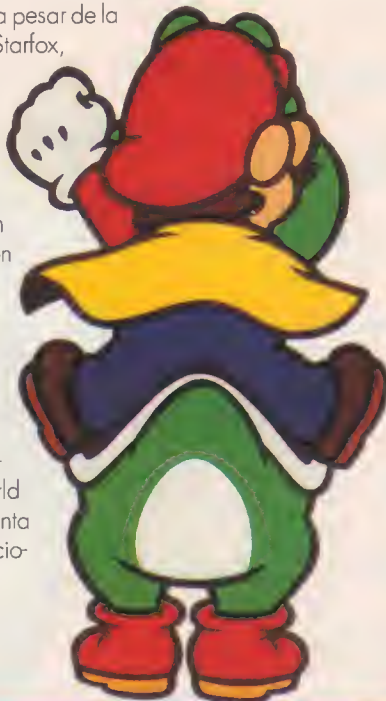
1989



1990



lemente el gigantesco Mario 3 rectifica la adquisición del módulo y no debería hacer falta en ninguna colección de juegos. Para utilizar la popularidad de Mario de otra manera, Nintendo siguió varios caminos de mercadeo: Junto con innumerables muñecas, juguetes, broches y cantidades de monedas vino hace un par de meses la película de Mario Brothers con todas las conocidas figuras. Por lástima la estrella de Halliwaad, Dennis Hopper, no pudo hacer mucho como Bowser/Koopa del libreta con muy poca imaginación. Si uno cree las historias, Sigeru Miyamoto tuvo algo que ver en la producción del libreta y la planificación, entonces sería mejor que el invierta sus energías en hacer videojuegos famasos y nada de cine. Al crear de Mario no solamente le salió una genialidad, también en otros juegos de Nintendo se encuentran sus aportes en el diseño. Si saís amantes de Zelda, si os fascinan las aventuras de Starfox "Fox Mc. Cloud", Sigeru Miyamoto tiene sin lugar a dudas la mejor mano del mundo de las videojuegos, para héroes increíblemente buenos y sus juegos. Pero a pesar de la invasión high tech de un Starfox, los esplendores del plomero no disminuyen. Por cierto que Nintendo inundará pronto el mercado con unos juegos de plomero que no son dignos de Mario, y también otras compañías podrían obtener la licencia. Pero sin embargo el padre de Mario dijo en una entrevista recientemente que naturalmente se está trabajando en un Super Mario 5/Super Mario World 2. El prometió que la quinta parte de la leyenda revolucio-



El rey de los Koopas Bowser

nará al mundo de una manera similar a que la primera y tercera parte. Esperar vale la pena. Pero igual de que manera aparezcan Mario&Ca, a si habrá que esperar los primeros resultados del "Project Reality" del especialista de gráficos Silicon Graphics y Nintendo, o si el plomero deberá aparecer en nuevas aventuras del Super Nintendo. El mundo de los videojuegos espera ansiosa la próxima etapa de la evolución de su Mega mascota italiana. Maria rige en el mundo. Julian Eggebrecht.

Los enemigos



Larry Koopa



Lemmy Koopa



Wendy O. Koopa



Iggy Koopa



Ludwig von Koopa



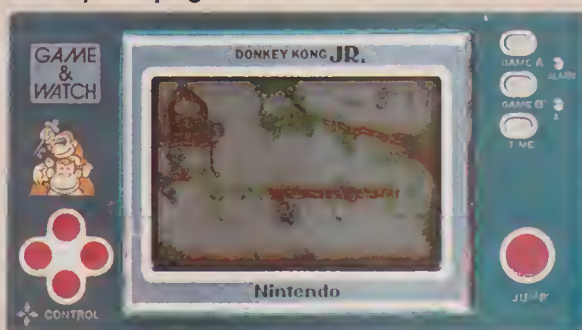
Morton Koopa



Roy Koopa

Monedas

Mario por todos lados - desde un comienzo fué todo un éxito. ¿Queríais desde hoce tiempo un juego de mesa con las oventuras de Mario?



¡Tomad posesión del Super Nintendo de ¡TOTAL! especial completo y además el Super al



¿¿Cómo puede uno conseguir una consola SNES con todos los módulos de Mario, una cartera Case-Logic superpráctica, un Game Boy con todos los módulos de Mario y una cartera de cinturón de Case-Logic?? Bueno, para ésto hay varias posibilidades:

1. Ahorrar mucho, mucho tiempo... 2. Por lo menos 365 días al año hacer el aseo en casa, ser un hijo modelo y rezar, y rezar...

o 3. ¡Ganar todo de una vez con ¡TOTAL!



Super- Mario-Case-Logic ¡Qué Locura!-Todo paquete Acción-Wow! ucinante!



Nosotros no sabemos lo que tú prefieres, pero si la última forma es la que más te gusta, entonces éste es tu día de suerte. Lo creas o nó - exactamente un "paquete-headline" puedes ganar ahora y aquí. Todo lo que tienes que hacer es: ¡Encontrar donde se esconde la primera flauta mágica en Super Mario 3! (Cosa que es casi imposible de hacer para una persona normal . Para alguien que tiene un ¡TOTAL! especial es algo irrisorio. Sólo te digo: ¡Mapa de nivel!) Como siempre, escribe la solución en una tarjeta postal y envíala a la siguiente dirección: MVL, seña "Paquete-Super-Mario", Heilwigstraße 39, 20249 Hamburgo. Tened en cuenta que la vía judicial es imposible y que el último día de envío es el 31. 1. 94. Tampoco os olvidéis, de tener suerte...





Super Mario All Stars

Hasta hace poco estaban los poseedores de un Super Nintendo algo defraudados

de las máquinas, el procesador, no ha cambiado mucho. Así pudieron ser tomados los detalles importantes para la jugabilidad con una relación de 1:1- en el Super Nintendo trajinan programas de hasta ocho años de antigüedad, por eso no hay ningún problema, lo único que ha cambiado son las gráficas y el sonido-- positivamente-- la clásica jugabilidad y todos los detalles de los niveles quedaron realmente totalmente idénticos, inclusive los conocedores de las versiones de 8-Bit no verán ninguna diferencia. El resultado lo podéis admirar detalladamente en las próximas páginas-- en las tres primeras, Mario en plena montura de 16-Bit, con tests muy en detalle, mapas, tips y trucos.



en lo que se refería a las primeras aventuras del Super-plomero. Ciertamente es que el 16-Bit-Hardwarestar de Nintendo fué dotado con el cuarto y más grande éxito de Mario, pero después de Jump'n Run ha nacido una increíble sed por reabastecimiento de clase extra. Para endulzarles el tiempo de espera por un grandioso quinto éxito a los Nintendo-discípulos, tuvieron los esmerados japoneses una buenísima idea: ¿Porqué no trasladar simplemente las aventuras de 8-Bit de Mario al Super Nintendo, para así poner al día las gráficas y el sonido? Esta mamut-misión fué simplificada por la similitud de los interiores de estas dos consolas de Nintendo: El corazón

Y Mario se embala: Con la primera aventura de "Super Mario" fué revolucionado el género Jump'n Run. ¿Seguirá viniendo el clásico dando saltos conforme a la época, o ha roído la dentadura del tiempo, a pesar de nuevas gráficas y sonido?

SNES

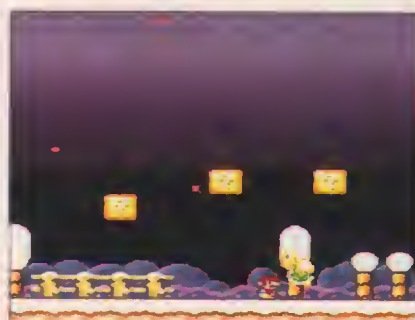
1 jugador

Nintendo

Conozco en colores de bonbón: Mini-Mario bajo fuego.

SUPER MA

Recién habían estado Mario y su hermano Luigi en las colonizaciones, donde tuvieron que abrirse camino, o punto de golpes vencieron diversos molvados onimalejos y de pronto, su "padre", Sigeru Miyamoto, les pone una nueva misión. En un nuevo caso de secuestro se necesitó el ayuda de Mario: El totalmente molévolo Bowser y sus horribles tortugas, los Koopas, habían secuestrado o lo príncese del Reino de los Hongos omenozando así a sus súbditos. Naturalmente, Mario se ofrece a combatir esto omenazo y liberar o lo príncese de los garros del rey de los sourios, poro así restaurar lo armonío y poz del Reino. Vosotros



tamáis el rol de este servicial plomero de Brooklyn y debéis eliminar, gocios o vuestros Super Mario-habilidades, docenas de Koopas, además tenéis que soltar escobrosos obismos inmensos. Vuestro ormo principal, o trovés de los 32 niveles, es lo fabuloso copacidad de salto que posee Mario: Se aproximo un Koopo, can accionar un botón soltáis



Claras noches invernales en el Reino-Hongo: En el Super Nintendo aparecieron las 4 estaciones.

Castillos del terror: Las Gnoridas de Bowser pone a los expertos a prueba.

-POSITIVO-
Inclusive en sus principios era divertidísimo.

sobre él quedando así la agresiva tortuga desactivada. Si

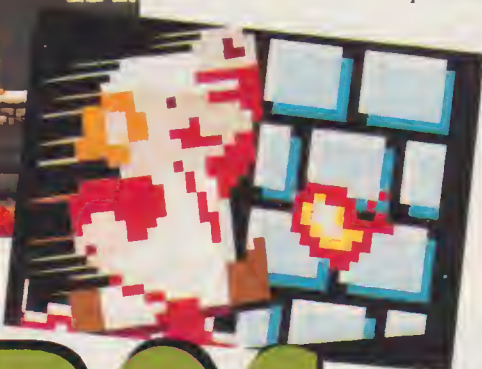
encontráis bloques en el paisaje por vuestro camino camino, hasta los cuales el aún pequeño Mario pueda saltar de abaja, éstas echarán cosas muy útiles: El extra más importante es el hongo. Si Mario la coge, se convierte de inmediato en Super Mario. no solamente obtendrá una estatura más imponente. Si ahora toca a un enemigo no pierde de golpe una vida, sino primero se encoge hasta tener su estatura inicial. Casi exactamente provechosa es la flor extra. Al recogerla Mario no solamente obtiene Maria un equipo blanco, ahora Mario

-NEGATIVO-
Noturolmente, esto primero porte no es ton amplio como los sucesores ni tampoco el control lo es.

endulzadas con cualquier cantidad de extras y habitaciones de banas, en las que encontraréis monedas ansiosas de ser recolectados. Con este juego comenzó la leyenda de Super Mario, y ni siquiera este largo tiempo pudo hacerle nada: Por cierto el control aún no es tan prfecto como en las aventuras posteriores y tampoco la omplitud es muy grande, pero aún así el control es convincente, y los 32 niveles están realmente diseñados de una manera brillante. Convincente resultó

Bowser mordaz:
El rey de los Koopas como contrincante final.

Atajos. Con oyuda de los zonas Warp os podéis ahorrar mundos.

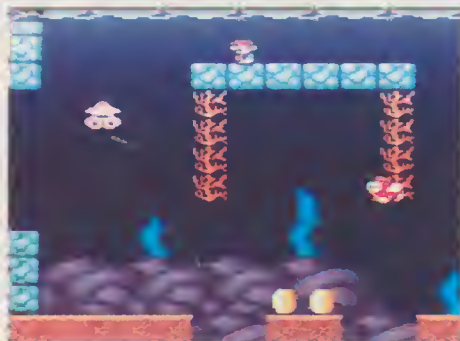


RIO BROS.



Cuecas infernales:
Koopas-Troopas subterráneas.

tiene la copacidad de disparar bolas de fuego contra sus contrincantes. No debéis menospreciar las monedas, al llegar a recolectar 99, sin haber perdida una vida, recibiréis una vida extra de regalo. Un efecto sumamente práctico tiene la estrella: La recogéis, el valiente héroe se vuelve por un momento invulnerable, pudiendo así pasar como un rayo por las filas enemigas. Armado de esta manera avanza el plomero, amante de la libertad, por el total de ocho



Acua-Mario:
En el agua es Mario muy difícil de controlar.

también el adecuamiento al Super Nintendo: Los mundos de Mario pasan por varios planos, son ricos en colores y tienen de fondo musical la frescura de los clásicos ritmos-Mario. Un poco pasada de moda es la falta de variedad en la jugabilidad: uno solamente avanza todo derecho y no se puede decir que existan muchas cosas ocultas: tomando las modernas aventuras de Maria en cuenta, desea cualquier jugar algo más de

mundos: Cada munda está dividida en cuatro niveles, en el cuarto de cada cual as acecha Bowser, a quien tendréis que arrojar, sin piedad en la lava. Las aventuras san

Mario-trampas

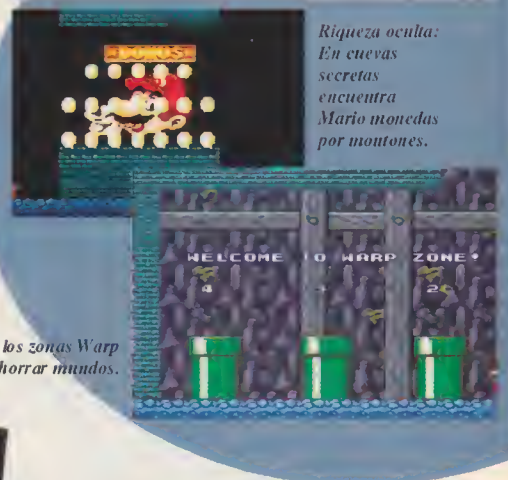
Códigos de Action-Replay

Vida infinita para Mario: 7E172A05

Vida infinita para Luigi: 7E17EB09

Tiempo infinito: 7E07EB09

Energía infinita: 7E04C33F



Riqueza oculta:
En cuevas secretas encuentra Mario monedas por montones.

diversidad al pasar por los mundos. Pero justamente porque este juego fué desarrollado para el público acostumbrado a la acción, sigue siendo, aún ahora, un juego muy rápido y con bastante acción, cosa que entretanto es perfectamente adecuada para las aventuras de Super Maria: Un munda se puede jugar rápida, y gracias al acumulador incorporado, tienen también los principiantes una buena posibilidad de experimentar el final del juego, y de mandar a Bowser detrás de sus límites, tado ésto es posible a pesar de las elevados grados de dificultad.

Julian Eggebrecht

Super Mario Bros.

Gráficas



Bonitas gráficas con magníficos mundos coloridos y algo de comicidad de paso.

Sonido



El tema original de Mario es magnífico. Pero hoy pocos efectos de sonido adecuados.

Jugabilidad



Mario salta y cõe algo muy rápido: no se le puede controlar muy bien. Muy buen diseño de los niveles.

Diversión



En comparación con lo tercero y cuarto porte aún no es mucho: pero para eso al final se pone bastante difícil.

CHEQUEO TOTAL

Género Jump & Run
Níveis 32
Dificultad Medio
Continuidad Acumulador
Memoria Aprox. 3 MBii
Disponible De inmediato.

NOTA
2+



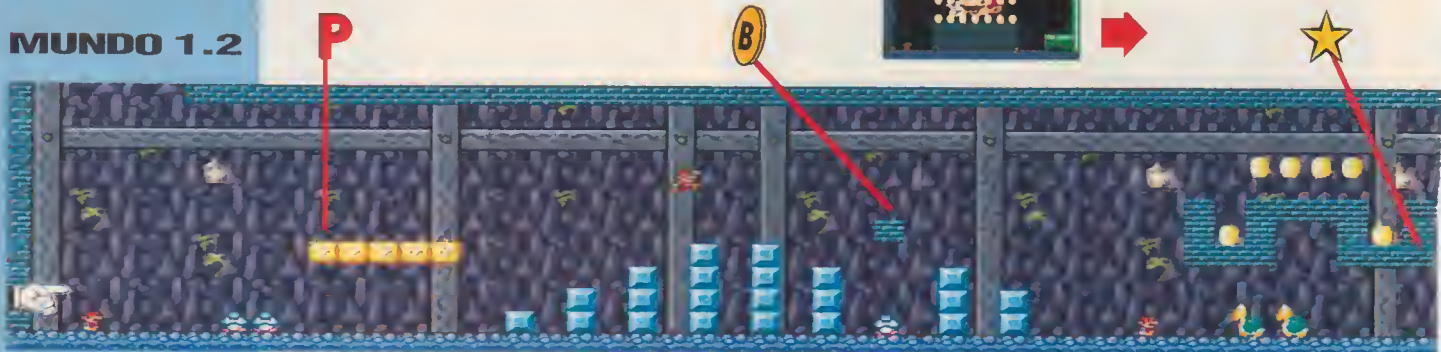
SNES SUPER MARIO BROS.

Por Reza Abdolali

MUNDO 1.1



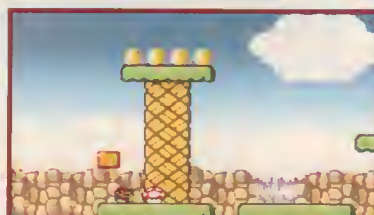
MUNDO 1.2



En este cuarto de bonos hay, además de las monedas normales, una fuente de monedas oculta. Saqueadla de todas maneras para aumentar vuestro puntaje



MUNDO 1.3












En este lugar, antes de subir en ascensor hacia las monedas, deberíais saltar a la plataforma inferior para cogeros el objeto de poder del bloque con el signo de interrogación. En caso de que seáis el pequeño Mario y que de ahí salga un hongo, tenéis que tomarlo rápidamente antes que caiga en el abismo.

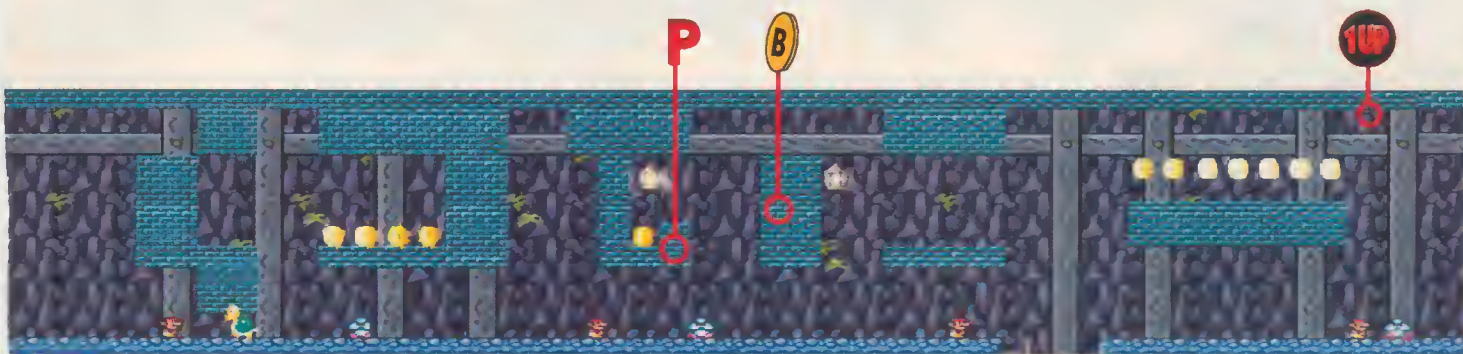
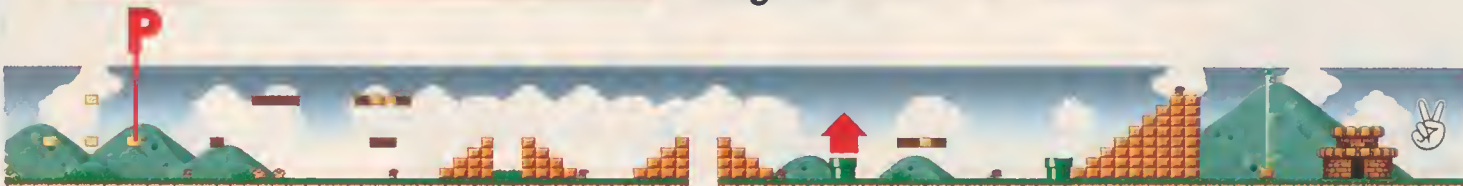
MUNDO 1.4



Mario: *Primeramente, nuestra solución completa del clásico aparecido hace más de ocho años no es ayuda sólomente para los poseedores del módulo All Star, sino también ofrece una gran cantidad de Tips y Trucos a todos los que tienen la versión NES original de SUPER MARIO BROS.*

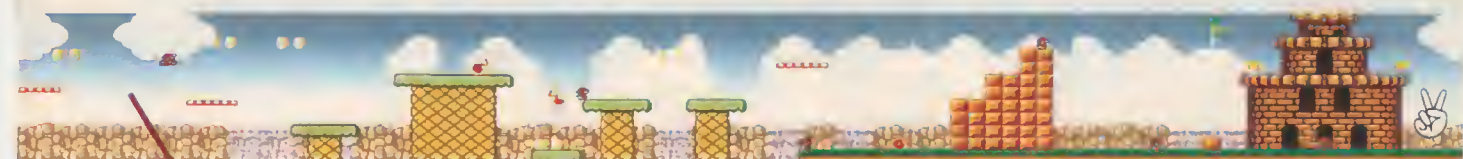
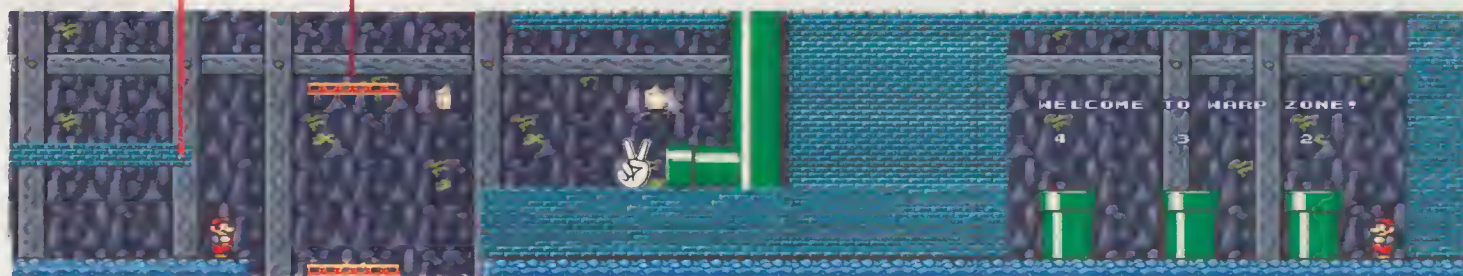
	Comienza		Vidas extra
	Meta		Pader (Hanga o planta)
	Fuente de manedas		Entrada a salida de un cuarto a munda de bonos
	Monedas acultas		
	Estrella		

SIMBOLOS



¿Un pequeño atajo? Entonces no entréis aún en los tubos de salida, sino subid con el ascensor hasta el borde superior de la pantalla y saltad. De ahí podéis entrar en un

cuarto secreto en el que hay tres tubos. Según elijáis, tenéis la posibilidad de pasar rápidamente a los mundos dos, tres o cuatro.



Esperad hasta que se hayan acercado las plataformas flotantes, de manera que podáis dar un buen salto y así evitáis caer en el abismo.

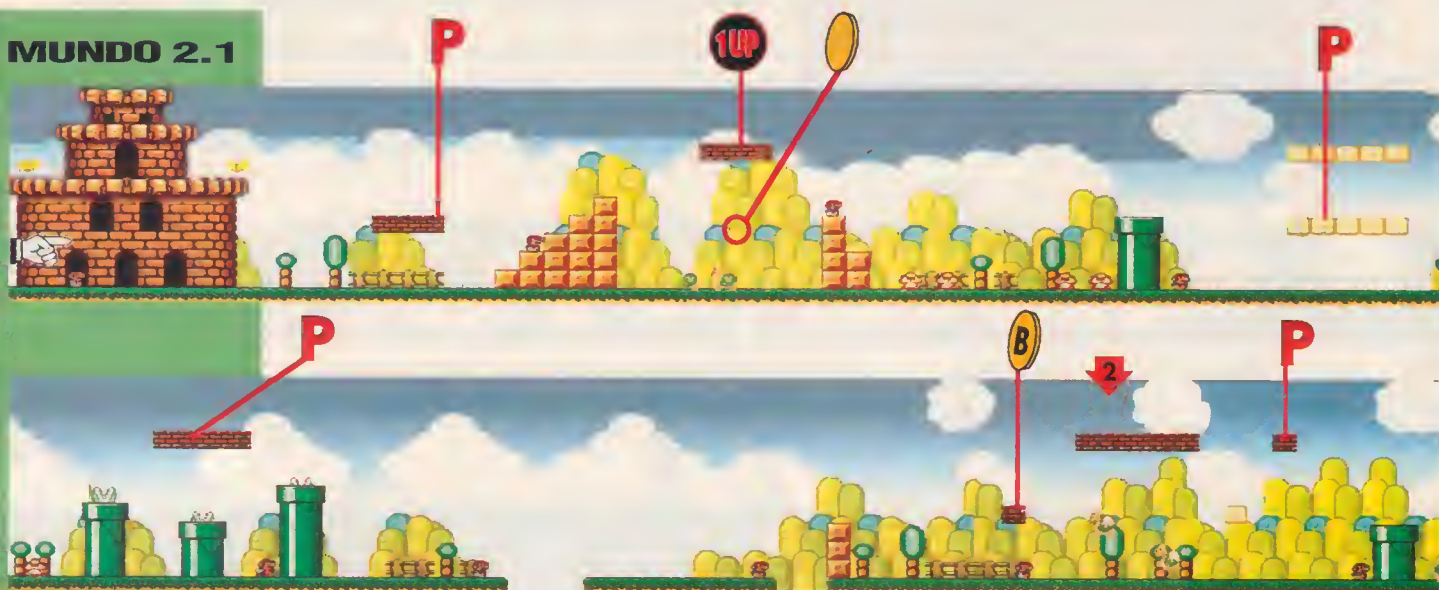


Para vencer a Bowser tenéis que acertarle cinco bolas de fuego o simplemente saltar por encima de él, habiendo hecho esto podéis derribar el puente con ayuda de la llave.

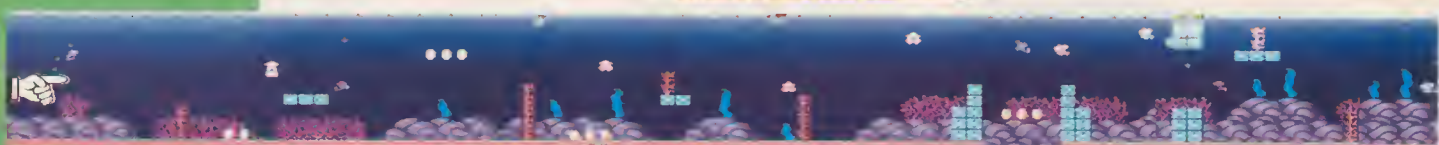


SUPER MARIO BROS.

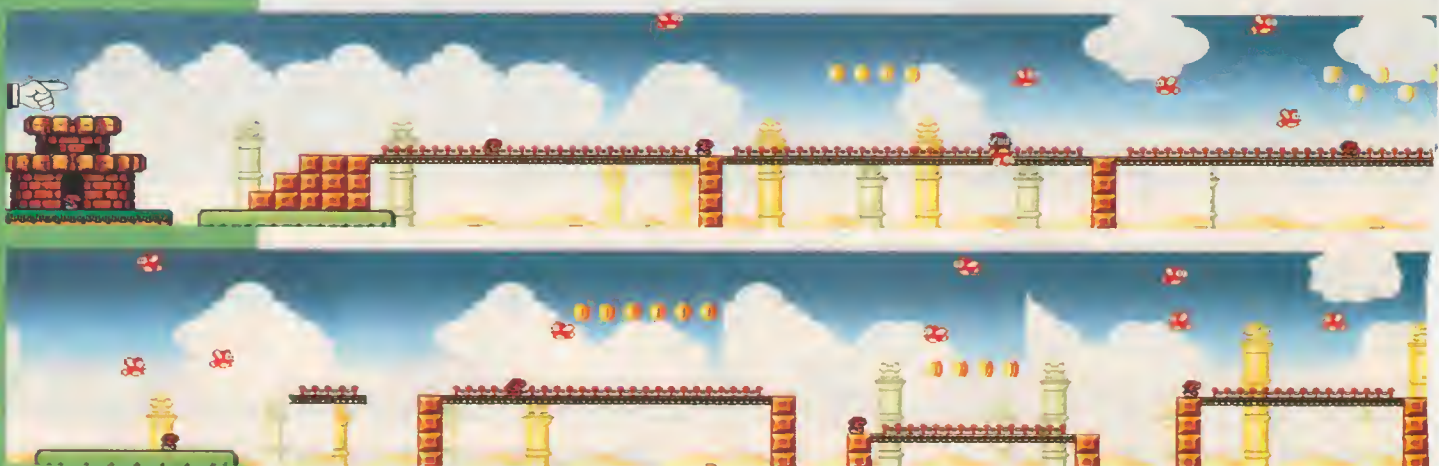
MUNDO 2.1



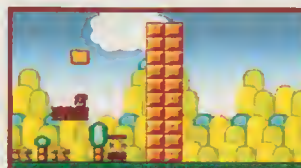
MUNDO 2.2



MUNDO 2.3



MUNDO 2.4



En lugar de saltar directamente el muro con la ayuda del trampolín, podéis recolectar las monedas del bloque oculto sobre la pequeña plataforma. Luego tenéis la posibilidad de alcanzar el muro desde este...

Si tomáis el sendero superior, os obstruirá el paso una columna de fuego, por el inferior serán tres. Pero por el hecho de que éstas rotan en sentido contrario al reloj, son más fáciles de pasar.



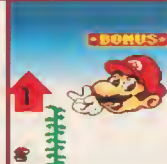
Desde esta plataforma podéis hacer crecer un zarzalla y así llegáis a un cielo lleno de banos.



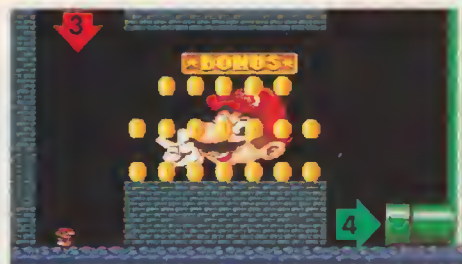
Simplemente saltad desde abajo hacia el bloque y así aparece esta maravillosa planta, trepad...



...entonces hacia arriba y recoged las monedas, pero como éstas están tan altas...

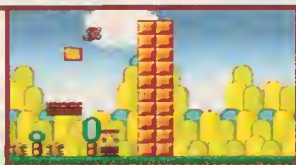


...debéis saltar a la pequeña nube. Con ella podéis viajar por este nivel en el cielo.

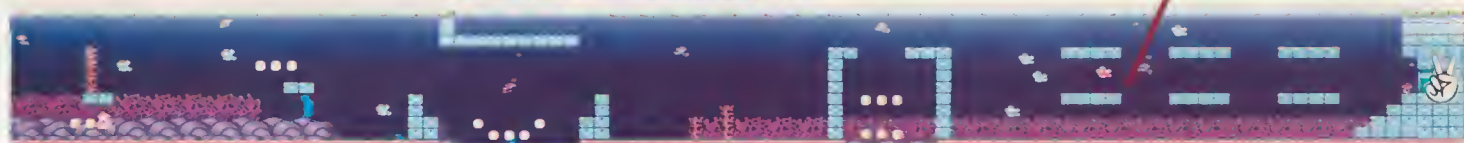


En éste cuarto de bonos hay 19 monedas esperando ser recolectadas por vosotros. Aparte de ellas no hay ningún extra más.

...bloque con un salto "normal". Esto es de mucha ayuda, especialmente en caso que entre vosotros haya alguien que no domine la técnica de salto por medio del trampolín.



Para no acercarse mucho a los numerosos enemigos, es mejor nadar bien al fondo del mar o por la superficie.



El último contrincante de éste mundo es más difícil de vencer que el anterior. Debido a la plataforma, no podéis saltar por encima de él. Por eso esperad hasta que se abra un hueco.

MUNDO 3.1



MUNDO 3.2



MUNDO 3.3

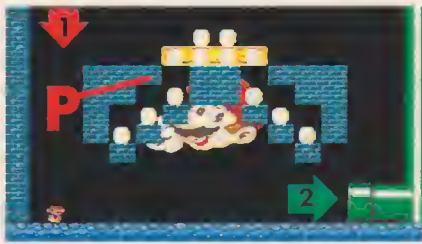


La tortuga voladora no es solamente de gran ayuda en el camino hacia la próxima plataforma, sino también te dará puntos adicionales.

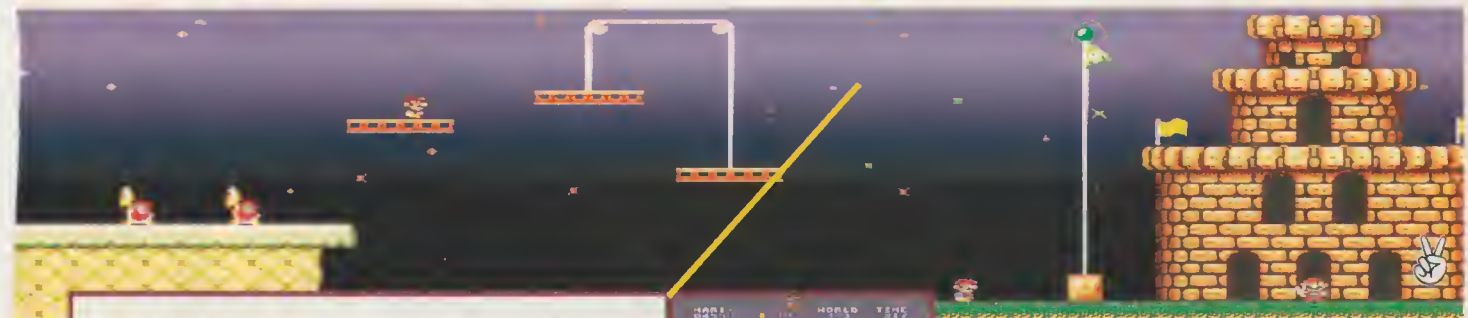
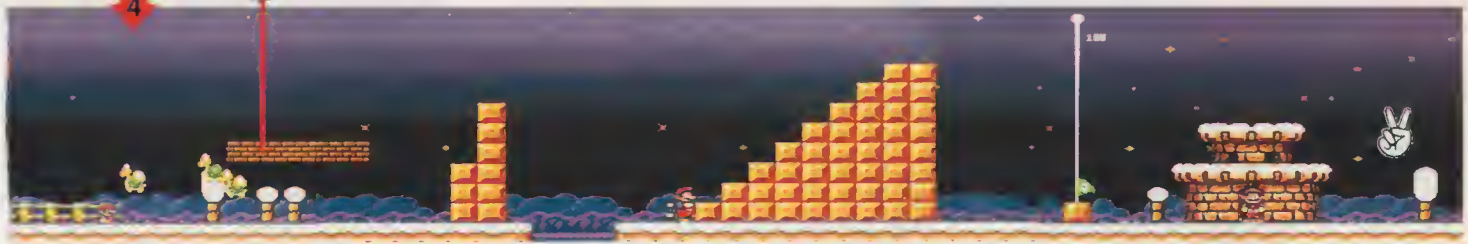
MUNDO 3.4



Como ahora podéis reconocer dónde está oculto el instrumento de poder, podéis estar seguros de obtener las monedas y al mismo tiempo el hongo (flor de fuego). La habilidad lo hace todo.



Llegando al próximo cielo de bonos, subís nuevamente a la nube para recolectar todas las monedas. Las últimas las obtenéis fácilmente corriendo simplemente sobre las nubes.



Para alcanzar también en este nivel la punta de la barra de la bandera, dejad subir la plataforma de la derecha, en el último momento saltad a ella y rápidamente hacia la bandera.

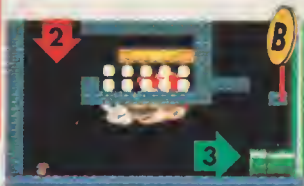


MUNDO 4.1

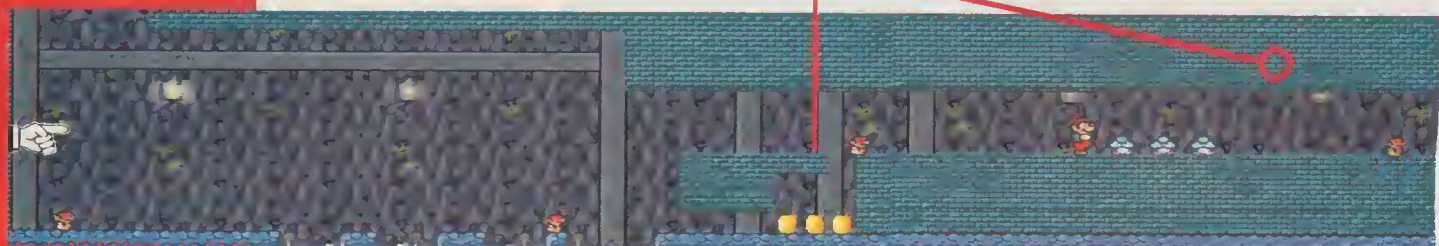


MUNDO 4.2

En este cuarto de bonos hay, además de las monedas "normales", una fuente de monedas secreta. ¡Saqueádlas!



Cuando encontréis los bloques ocultos podéis activar un nuevo zarcillo, el cual os transportará al cielo de bonos ultimativo. De ahí podéis dar un buen salto y así pasar al mundo 6, 7 u 8.



MUNDO 4.3



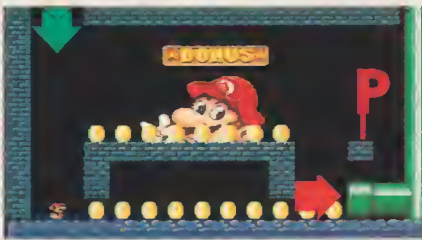
MUNDO 4.4

¡Estos malvados no le temen a nada! En el cuarto castillo-Bowser hay solamente un camino hacia el contrincante final. Si no lo tomáis, terminaréis dando vueltas en círculo. Entonces:

Seguid las flechas direccionales y así podréis encontrar al Bowser de ésta parte, antes que paséis el límite de tiempo. Entonces, ¡poneros en marcha!



El pequeño viaje en el subterráneo trae consigo nuevamente un instrumento de poder. Vale la pena, ¿Verdad?



¡Momento, no os precipitéis! Antes que se termine ésta parte os esperan unas cuantas monedas. Si no váis mucho hacia la derecha, podéis visualizar aún la pared de la izquierda, y así podéis obtener los bonos de la bandera.



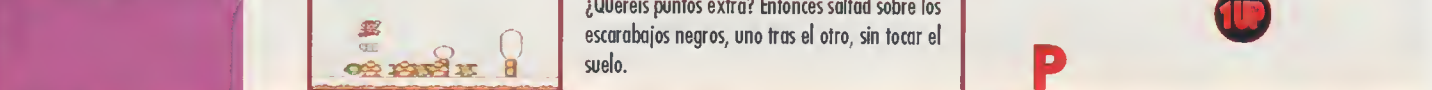
En la zona-Warp tenéis la oportunidad de saltar tres mundos completos.



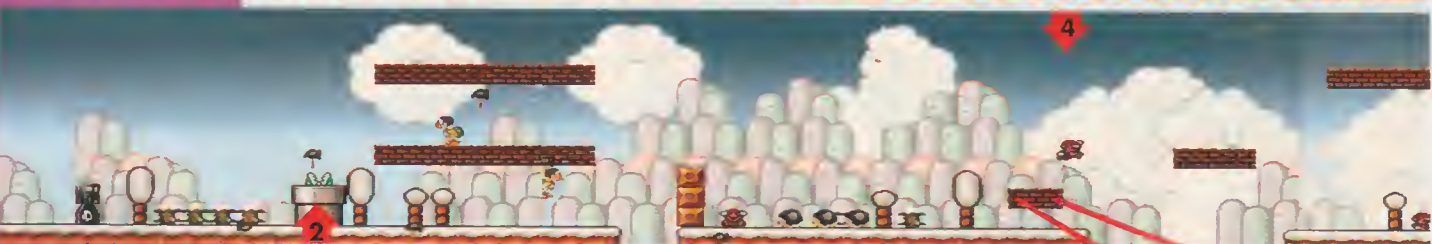
MUNDO 5.1



MUNDO 5.2



¿Queréis puntos extra? Entonces saltad sobre los escarabajos negros, uno tras el otro, sin tocar el suelo.



MUNDO 5.3

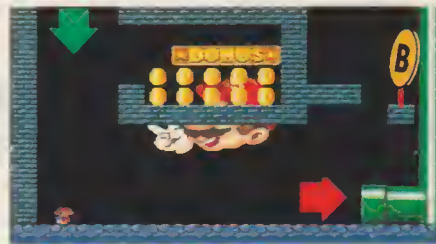


MUNDO 5.4



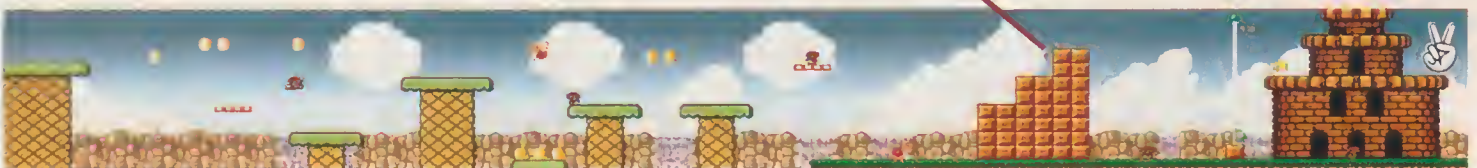


Al comienzo del quinto mundo, os ofrece Bowser aparentemente una pequeña pausa de reposo. Junto a los escarabajos encontraréis solamente algunas tortugas aladas. Estos bichos son un poco peligrosos, pero entretanto ya no deben ser mucho problema para vosotros.



P

Cuando estéis sobre la plataforma flotante, debéis intentar, tomando un buen impulso, saltar hasta los bloques mas altos de la muralla, con el mismo impulso podéis saltar y alcanzar la bandera.



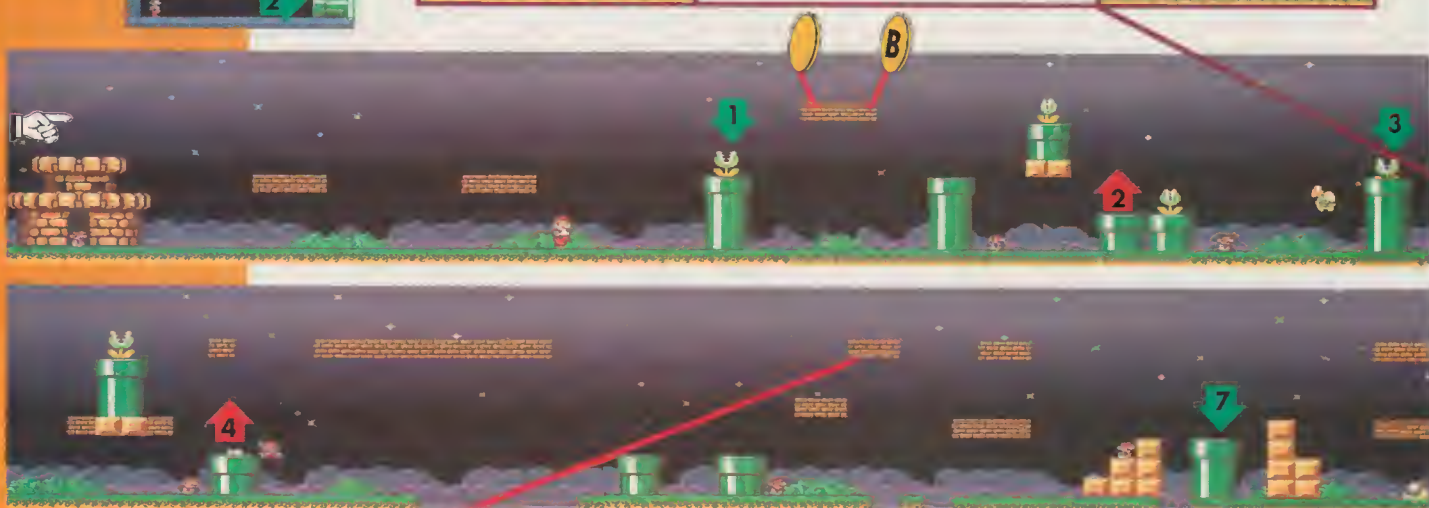
MUNDO 6.1



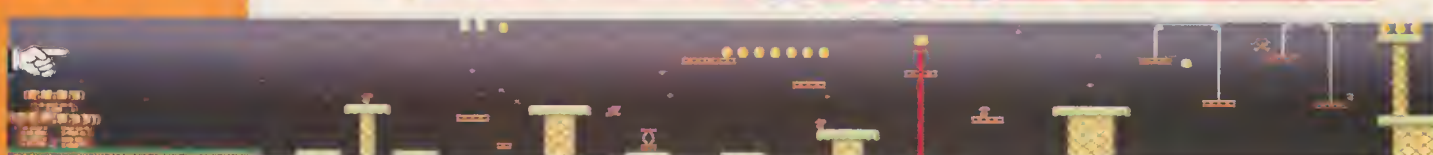
MUNDO 6.2



Al saltar, sobre una tortuga o algún otro enemigo que se encuentra entre dos tubos, debéis tener mucho cuidado. Ellos rebotan muy rápido.



MUNDO 6.3



MUNDO 6.4





Si Lkiku os hace nuevamente la vida imposible, tenéis ahora la posibilidad de saltar desde la plataforma sobre su cabeza. Así os aliviáis por un momento de los huevos de Stachis, pero reposar aún no podéis, porque después de poco tiempo volverá a hacer os la vida difícil.



8



5

6



5



6

No os quedéis mucho tiempo parados sobre las plataformas móviles, ¡Por ningún motivo! Si lo hacéis caeréis cuando ellas se suelten de su soporte.



7

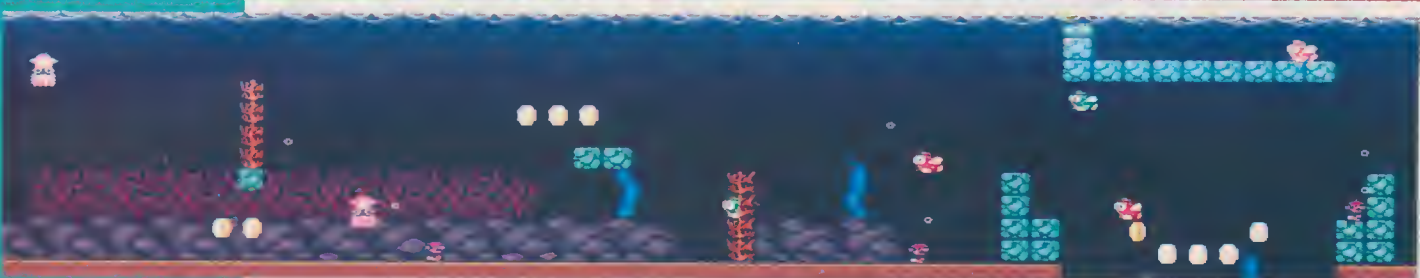
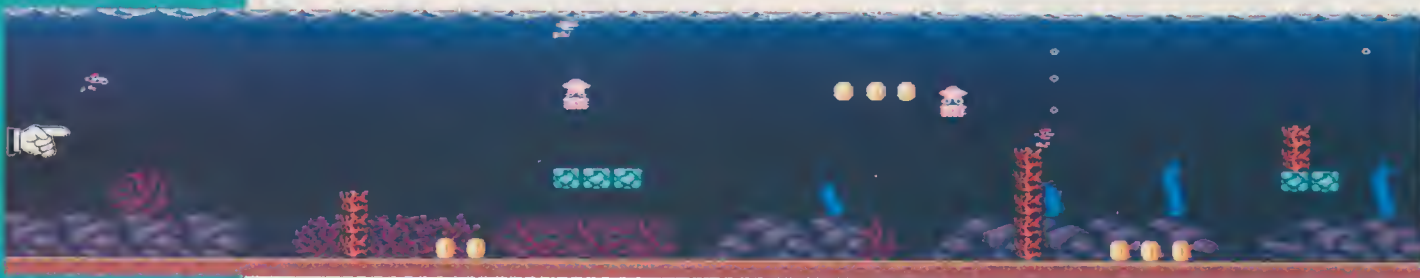
8



MUNDO 7.1



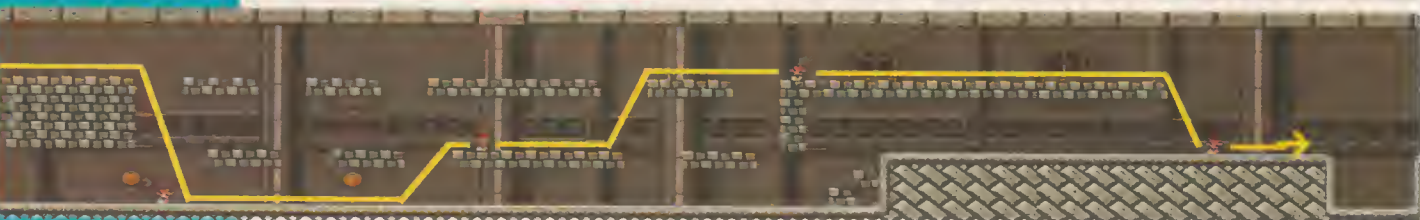
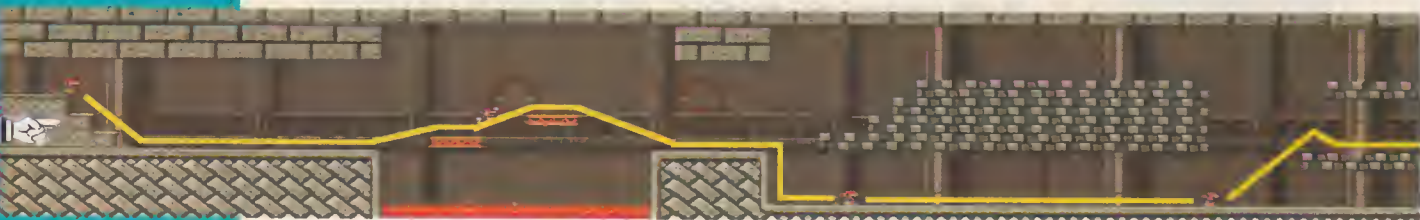
MUNDO 7.2

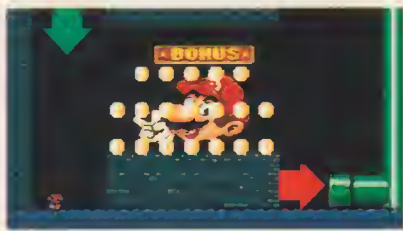


MUNDO 7.3

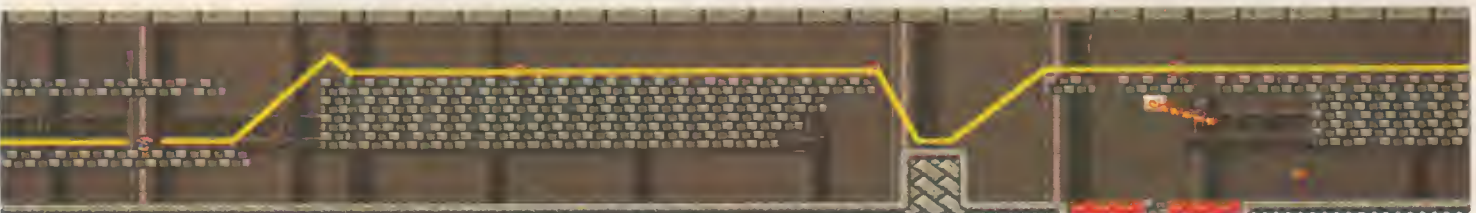
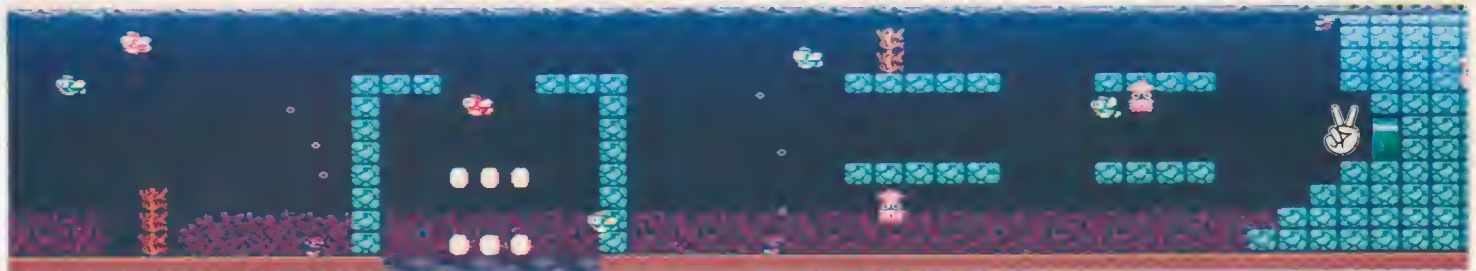


MUNDO 7.4





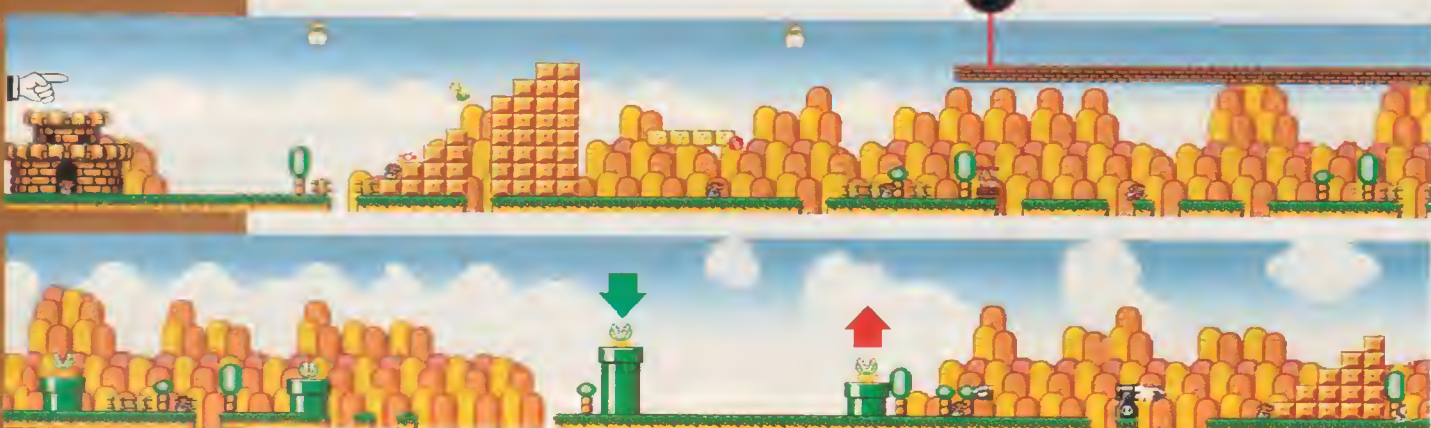
Y de imprevisto os tropezáis nuevamente con los desgraciados hermanos martillo. Si ya los conocéis, podéis tomar la lucha cuerpo a cuerpo, si nó, pues a correr lo mas que podáis. Asi podéis pasar delante de ellos sin ser herido.



MUNDO 8.1



MUNDO 8.2



MUNDO 8.3

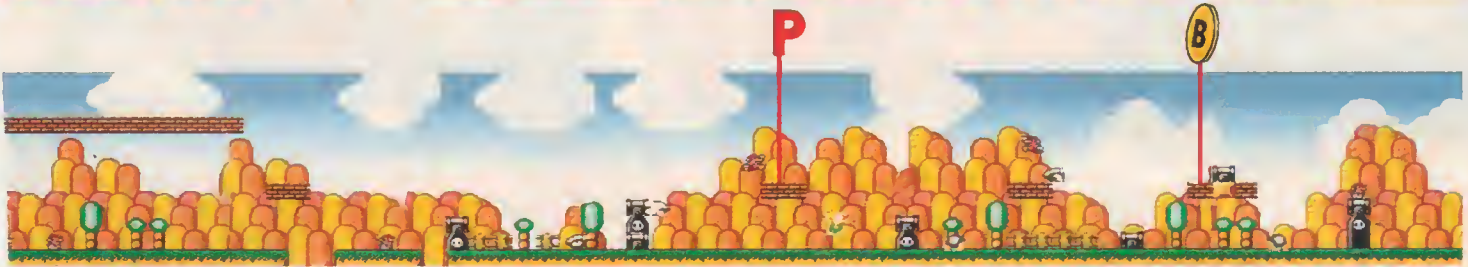
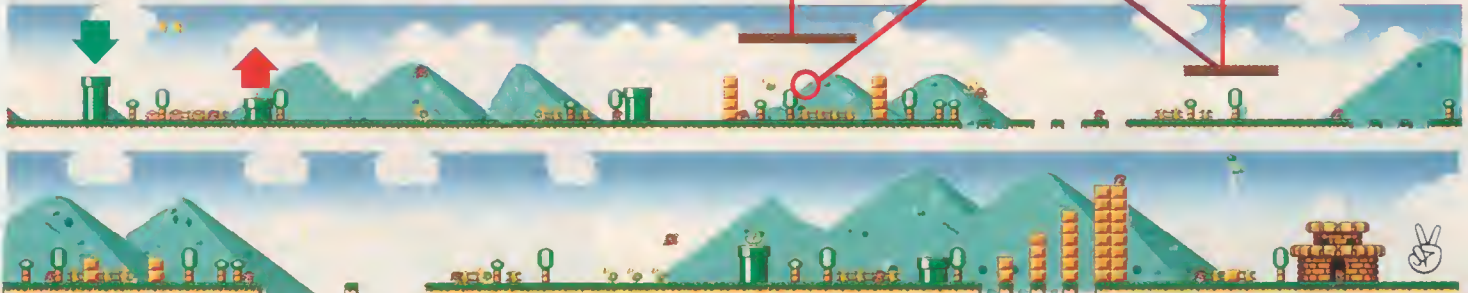


MUNDO 8.4

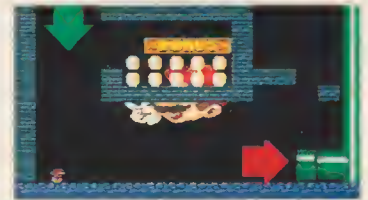




Para que podáis ir más tranquilos por la segunda parte del mundo 8.1, deberíais tomar esta estrella, que os hará invulnerables. Pero, a pesar de esta invulnerabilidad, no debéis correr ciegamente. En el camino hay algunos abismos, en los que podéis caer.



Para llegar a las 10 monedas, podéis saltar por la derecha a la plataforma. Enseguida por la hilera superior de bloques alcanzaréis la abertura hacia las codiciadas monedillas.



Si habéis podido llegar hasta éste punto, entonces ya no debería ser difícil enfrentarse a Bowser. Bueno, éste malvado está armado con martillos y bolas de fuego, pero aparte de esto no se diferencia en mucho de los otros guardianes de la puerta. Cuando lo hayáis vencido y hecho huir, reabiréis al final de la aventura un beso de la princesa como recompensa a tanto valor. ¡Felicidades!



SNES

1 Jugador

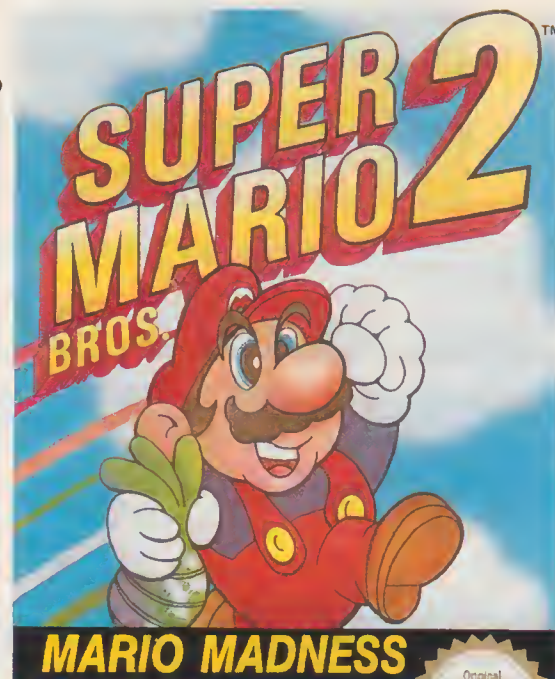
Nintendo

Maria en mundos
extraños: Lejos del
Reina-Hongo.



¿Un "falso" Mario? A
toda Europa se le tomó
el pelo con la segunda
parte de la leyenda- el
"verdadero" Super
Mario japonés no tiene
nada que ver con la
variante conocida en
nuestro país...

SUPER MARIO BROS. 2



Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Ayuda animal:
Cabalgadas de
aves en clara
de luna.



▼ ▼ ▼ ▼ ▼
- NEGATIVO -
Uno puede notar la
proveniencia- no se llega a
tener un verdadero
sentimiento-Mario. No
alcanza la clase-Mario.

para un
exótico NES-
especial con
un mecanis-
mo incorpo-
rado, que
solo tiene

apareció en Japón. Además de eso,
apareció ese Mario 2 como un Super
Mario 1 con nuevos, complicadísimos
niveles, sin innovaciones especiales ni

grandes cambios. Nintendo se encontraba
con este dilema y decidió producir uno de
sus mejores Jump&Runs, sin el carácter
Mario como juego del plomero. Pero po-
der salir adelante con
esto pequeño patrón,
cambiaron las cuatro
figuras principales del
original llamado "Ara-
bion Adventures", las que
fueron sustituidas por
Mario, Luigi, la princesa y su ayudante
Toad. Pero que los adversarios no tuvieran
que someterse también a una "cirugía
plástica" total, no se escenificó la historia

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIVO -
La más inusitada aventura
de Mario con elementos de
rompecabezas.

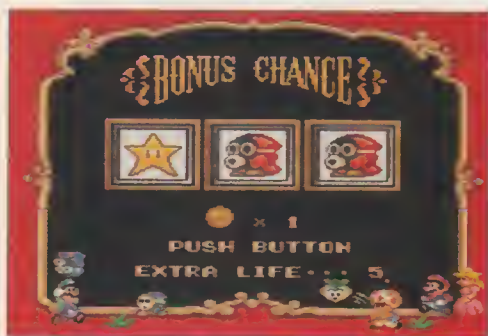
Mario-Trampas

Códigos- Action-Replay
Energía infinita: 7E04C33F
Vida infinita: 7E04EE05

en el País-Hongo, sino en el escenario
dado yo en el original. Claro está, que
odioso Bowser ya no es el jefe supremo de
la tropa contrinconte. Ahora debéis
enfrentaros al no mucho menos terrible
Wart y sus subordinados. Nota típica
para las aventuras del plomero, ahora ya
no se desactivan a los adversarios con
simplemente saltar sobre ellos, sino debéis,

en lugar de eso, primero alzarlos en peso
y luego arrojarlos con un buen impulso. El
hongo y los otros extra ya no tienen el
efecto acostumbrado: Únicamente recibís
unidades de vida al andar
recolectando. A pesar de
estas limitaciones os
esperan cualquier con-
tidad de objetos ocultos, y
en gran diversidad. A
menudo podréis entrar en

lugares de los niveles, tan solo a través de
puertas, que muchas veces están
aseguradas. La cuestión es ahora-¿Qué
hacer? Podéis buscar las llaves, o podéis
hacer uso de cruda violencia, en algunos
casos lanzando bombas, en la segunda
parte de Mario se necesita algo de suerte.
Particularmente hay una amplia, esparcida
posibilidad de esconderse, gracias a la
puerta mágica podéis, en cada lugar del
nivel, posar por un momento al mundo de
las sombras, donde os esperan algunos
extras muy útiles. Este juego está
subdividido en siete mundos, que a su vez
se dividen en niveles de diferentes tamaños.
Estos niveles están también intrincados
entre sí. Totalmente desaparecida está el
simple juego recto de la primera misión de
Mario. Después de pocos minutos de
juego, los Mario-maniáticos ya se dan
cuenta que: No solamente la posibilidad





Pedregaso: Enemigo final- dificultades también sin Bowser. El supercangrejo na es muy hospitalaria.

Mario musculoso: En lugar de aplastar a los enemigos habrá que alzarlos y con impulso lanzarlos.



de elegir entre los cuatro personajes es inusual, su manejo no resultó tan fácil como acostumbrado. Los plomeros puristas reaccionaron escandalizados por lo folto del otooque con solio. Muchos veces uno se tortura alzondo y lonzondo con destrezo o los odversorios. Pero cuondo uno yo se ho omistodo con los

perdonobles defectos del „folso“ Mario, encontroró algunos finezos magníficos. Muy interesantes son los muchos rompecabezas, que aquí no solamente sirven poro encontrar extras escondidos,

sino oveses tombién son necesarios poro avonzor normolmente. Los gróficos y el sonido son muy buenos- poro este juego parece ser que los grofistos realmente se esmeroron, poro los oídos tombién se ofrece algo

exquisito. Lo único que do razón poro quejos, son los, en reloción o los 16-bit, bruscos-primitivos movimientos verticales. coso que no debió ser en eso formo. En general se puede decir, que se trato de un extenso y divertido pseudo-Mario. Lóstimo que debe conformarse con lo folto de ese algo de genialidad, pero de todos moneros es un divertido Jump&Run.

Julian Eggebrecht

Super Mario Bros. 2

Gráfico



Los mejores gráficos de todos los All-Stars. Una pena los movimientos verticales para la clase de 16-Bit.

Sonido



Varias melodías bien compuestas, en el sonido también se esmeró la gente de All-Stars.

Jugabilidad



El manejo de los cuatro personajes no resultó algo excepcional, y también los niveles podrían haber sido mejor diseñados.

Diversión



Buena- pero sin embargo hace falta la típica Mario motivación. Es simplemente un buen Jump&Run.

¡CHEQUEO TOTAL!

Género.....Jump&Run
Niveles.....20
Dificultad.....Media
Continuidad.....Acumulador
Memoria.....4 MBii
Disponibilidad.....En venta

NOTA
2

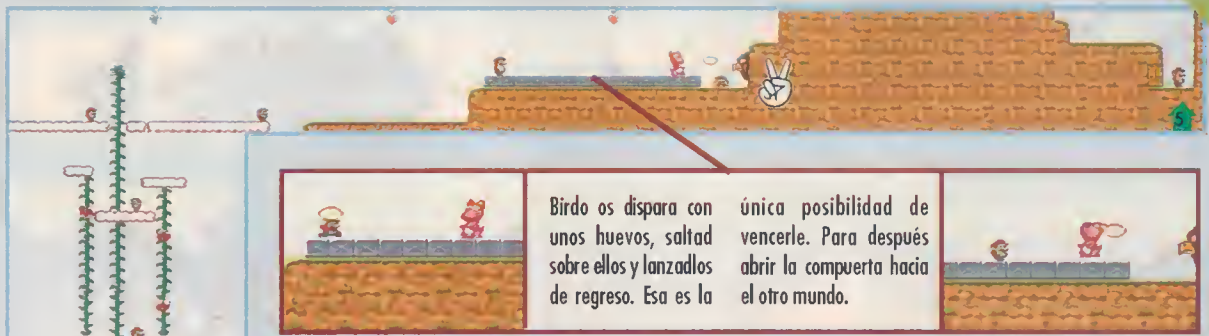


MUNDO 1.1

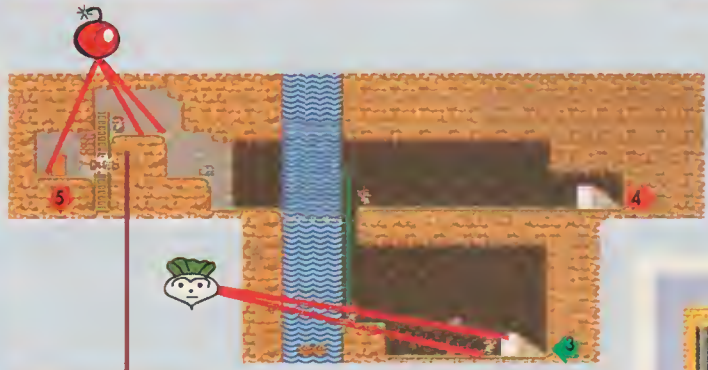
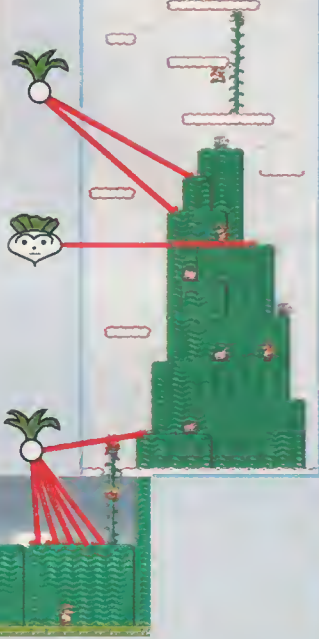
MUNDO 1.2

En esta recámara se encuentra escondido un 1 UP. Luego os apoderáis del elixir mágico, lo debéis lanzar entre las ámporas, pronto aparece un hongo sabroso.

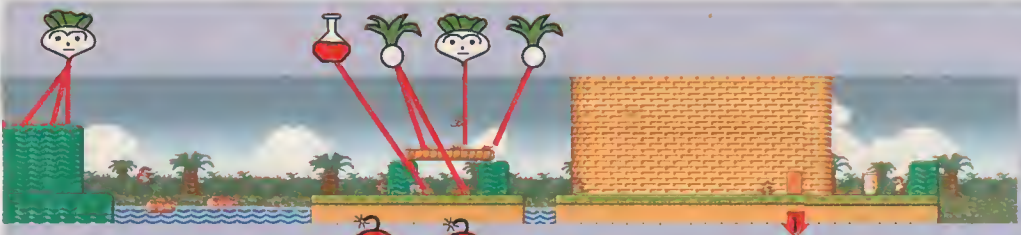
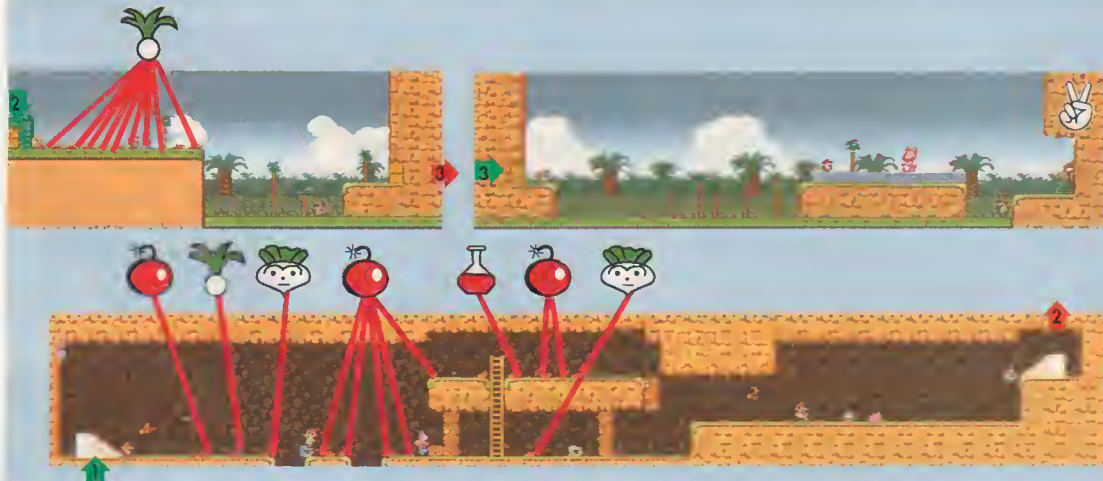
MUNDO 1.3



Birdo os dispara con unos huevos, saltad sobre ellos y lanzadlos sobre ellos y lanzadlos el regreso. Esa es la única posibilidad de vencerle. Para después abrir la compuerta hacia el otro mundo.



Coged la bomba y esperad delante de la escalera hasta que comience a intermitir. Poco después podéis lanzarla haciendo estallar la pared.



Coged las bombas de Mouser en el aire. Así tenéis más tiempo para colocarlas correctamente. Tres aciertos y se acaba el mundo 1.



MUNDO 2.1

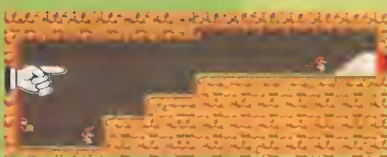


Para variar, en esta ánfora se encuentra un caparazón de tortuga escondido. No lo gastéis contra el próximo enemigo en la recámara,...

...sino mejor lo lleváis hacia arriba. Este caparazón es más útil para vosotros en el desierto, donde os esperan otros peligros.



MUNDO 2.2



En este lugar el brebaje no os sirve para que os "warpeéis". Es preferible utilizarlo para poder coger un honguito.



En este lugar podéis dispararle, a Birdo, con huevos y bloques de hongos, pero él se defiende, con bolas de fuego. Por eso mantened buena distancia de él.

MUNDO 2.3



La puerta en el segundo piso es solamente alcanzable por medio de un truco. Saltad sobre la espalda de un Beezox y seguidamente hacia la plataforma superior.



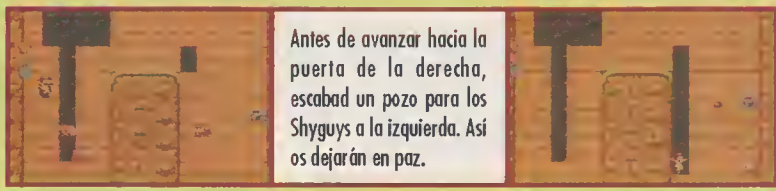


Para poder llegar a salvo a la puerta, debéis actuar muy refinadamente. Escarbad un túnel, de cuatro o cinco pisos de profundidad y en el siguiente, cambiad de lado.

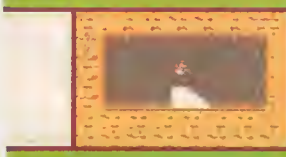


¡Qué detonación! Para atravesar esta pared, recoged una bomba abajo a la derecha,

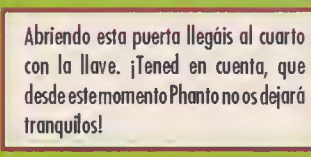
la ponéis al lado de la puerta y con impulso saltáis en ella. Ahora podéis tirar la bomba a la pared.



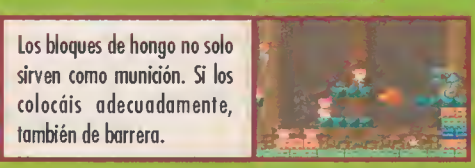
Antes de avanzar hacia la puerta de la derecha, escabad un pozo para los Shyguys a la izquierda. Así os dejarán en paz.



Detrás de esta puerta hay una habitación secreta, en la que, aparte del hongo de poder, también hay valiosas monedas.



Abriendo esta puerta llegáis al cuarto con la llave. ¡Tened en cuenta, que desde este momento Phanto no os dejará tranquilos!



Los bloques de hongo no solo sirven como munición. Si los colocáis adecuadamente, también de barrera.



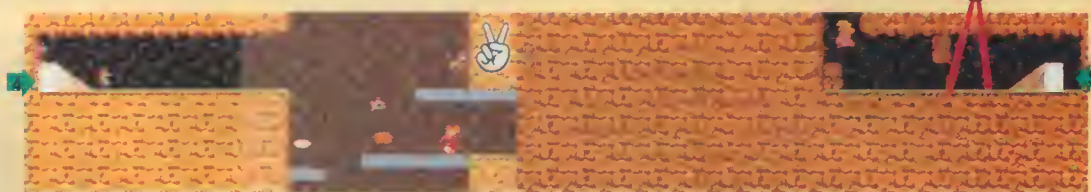
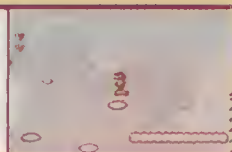
SUPER MARIO BROS. 2

MUNDO 3.1

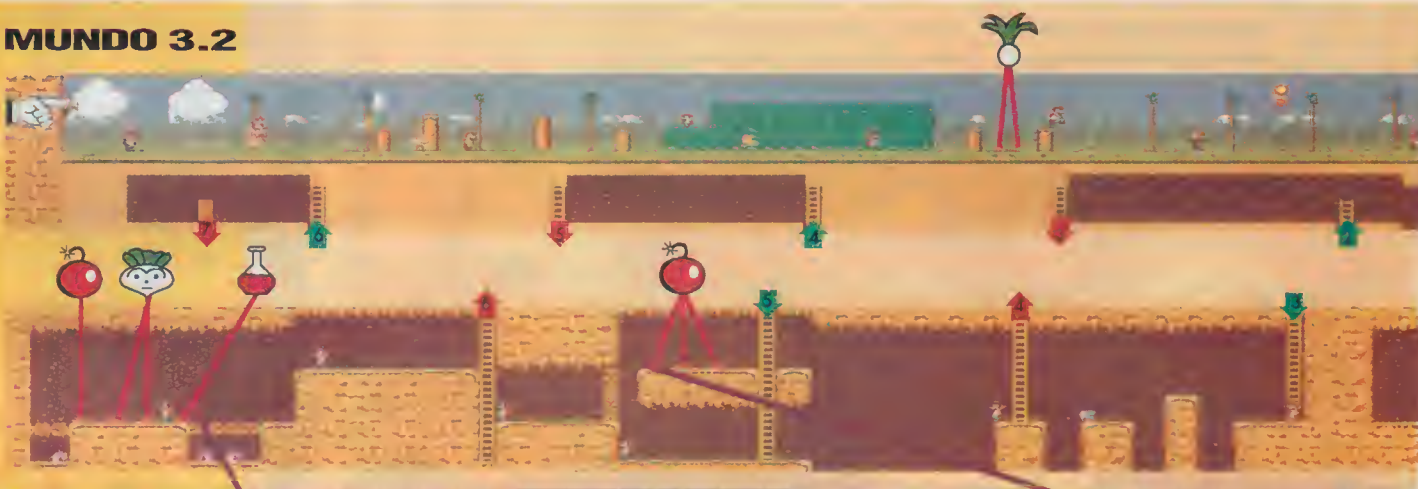


Al haber alcanzado la punta del zarcillo, podéis alcanzar en este lugar una puerta secreta. Esta os conducirá, sin escalas, hacia la recámara de Birda. Los bloques, de...

...hangar a la derecha del zarcillo facilitan el camino sobre las pequeñas nubes hacia la puerta. De esta manera llegáis rápida al mundo 3.2, pero abajo se llega al mundo 5.



MUNDO 3.2



Antes de entrar al mundo de las sombras al de las reflejos, debéis hacer estallar el techo de la cueva a la derecha de este lugar,...



...de otra manera no podéis llegar al hangar de poder. Las erizas no son ningún problema. Como de costumbre, todas las enemigas desaparecen en el mundo de las sombras.



Bloque Pow

SÍMBOLOS



Bomba



Caparazón de tortuga



Verduras



Bomba móvil



Elíxir mágico



Vida extra



Sálida/Meta



Entrada

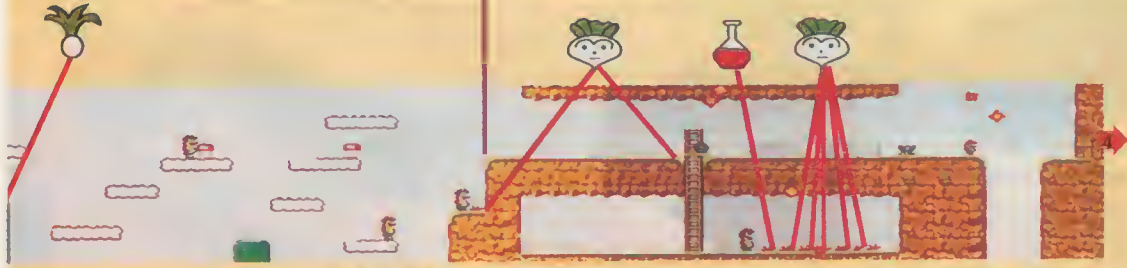


Sálida



En el munda de las sambras el hango de poder aparece en la pequeña muralla. Calacad la puerta de manera que la alcancéis facilmente.

Conseguid la alfambra mágica y valad rápida hacia el zarcilla. Si na as apuráis, esta fabulasa planta se desvanece ante vuestras ajas.



Si entráis en la ámfara, en la ascuridad, llegaréis al munda 5.



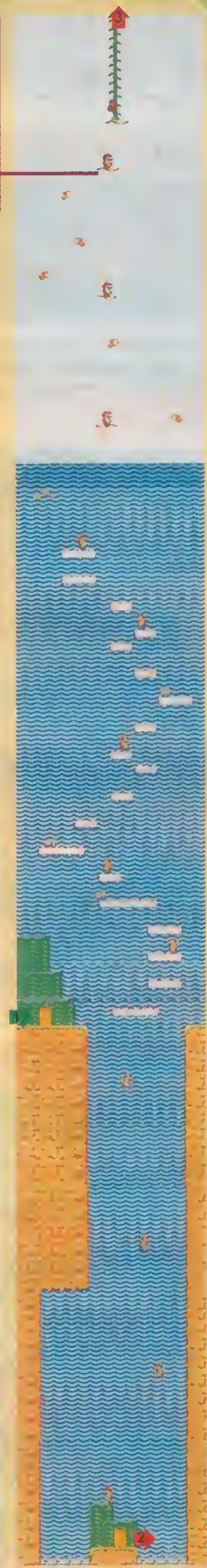
oco de práctico oprenderéis a poner los bombos en los recisos. Esto es de mucha importancio en este mundo, ya is que derrumbor innumerables paredes, y teeis una limitodo de bombos. Lo pored del piso del medio, la estruir como lo del mundo 1.1. Poro eso tenéis que ue lo bombo esté a punta de estallar y lo dejóis coer.



En este submundo se encuentro oporte de las monedas, también un hango de poder. Si no lo queréis perder pronto, debéis tener cuidado o el solir del mundo, porque seréis atacados rápidamente.



Además del "m étodo de los huevos", podéis otacor a Birdo con los bloques de hongo del lado izquierdo. Estos dos métodos son igualmente efectivos. Después de haber ocertodo tres veces habéis finalizada este mundo.



MUNDO 3.3



Después de haber recogido las monedas del mundo de las reflejas, intentad también llevar el bloque Pow. Cuando salgáis de allí, aparecerán de repente dos bloques en la pantalla. ¡Qué práctica!



A Mauser la canacéis del mundo 1. Esta vez tenéis que acertarle seis veces, y enfrentarla como ya sabéis.



MUNDO 4.1



¡Extremadamente cámbala! Ya veís que los coñones sobre ruedas son útiles. Para capturar uno de estos vehículos tenéis que echar a vuestras contrincantes hacia abajo.



Como ya habéis visto en los niveles anteriores, el brebaje mágico la debéis tomar cuando las arbustas estén en la pantalla, porque de otra manera no podréis recolectar todas las monedas.





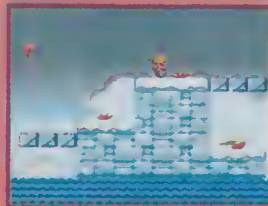
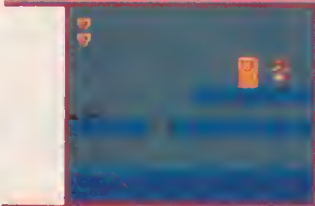
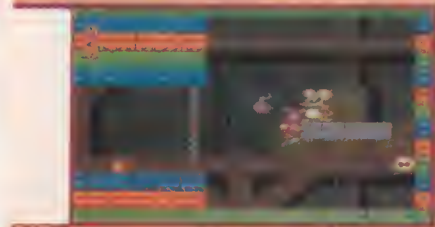
Detrás de esta puerta se oculta la llave tan importante. Pensad que Phanta se despertará, en el momento que la caáis.



En algunas situaciones difíciles es recomendable dejar de recoger las cerezas y huir de las Sparks, porque son bastante agresivas.



Antes que os dirijáis a la puerta, observad detenidamente las moviementas de las Sparks, para saltar en el momento precisa.



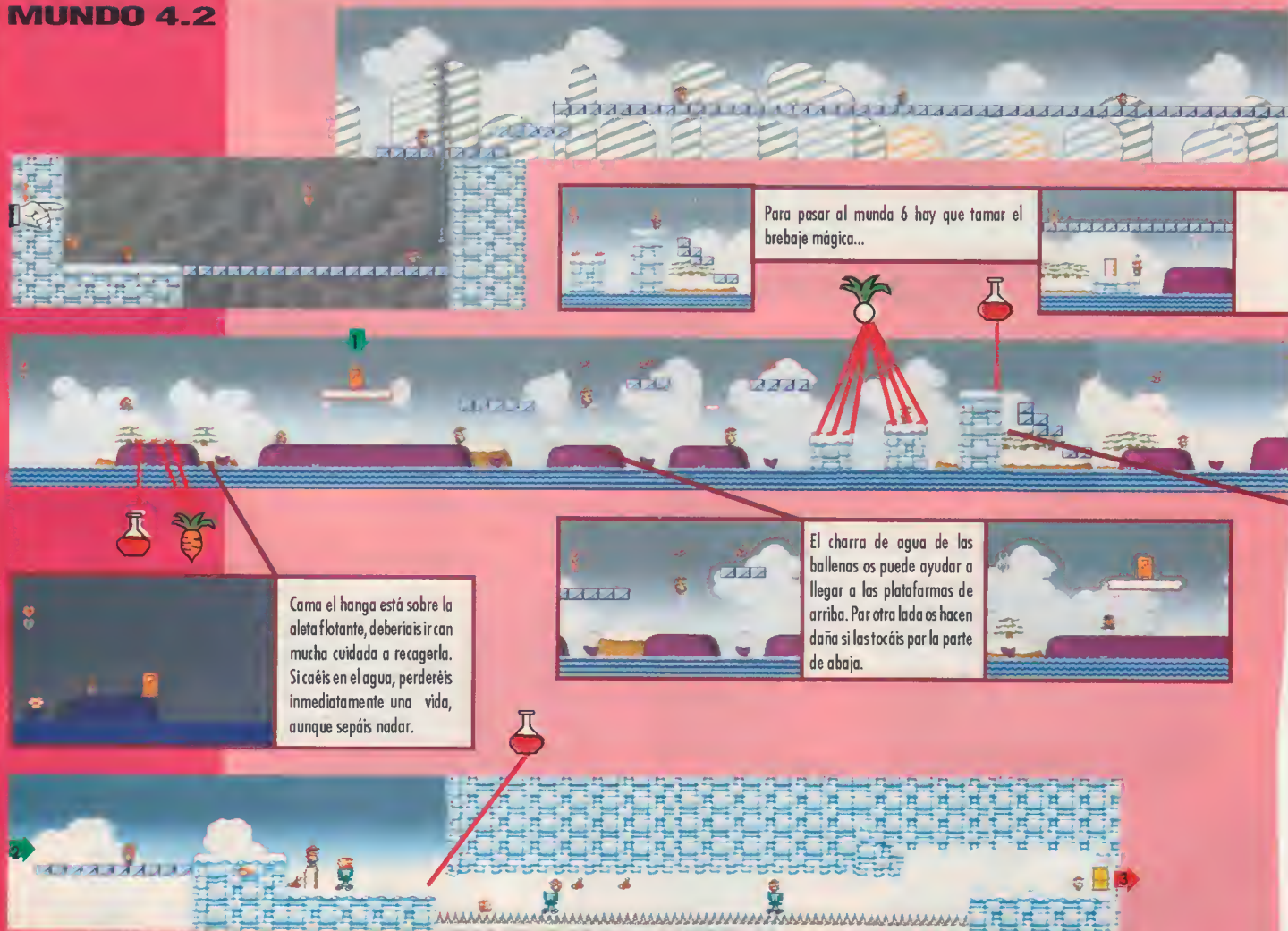
Observad que la hilera de bloques a la izquierda esté en la pantalla al momento de tomar el elixir, allí aparecerá un abjeta de pader.



¡Increible pera cierta! Verdaderamente, en este lugar na hay ningún jefe.



MUNDO 4.2

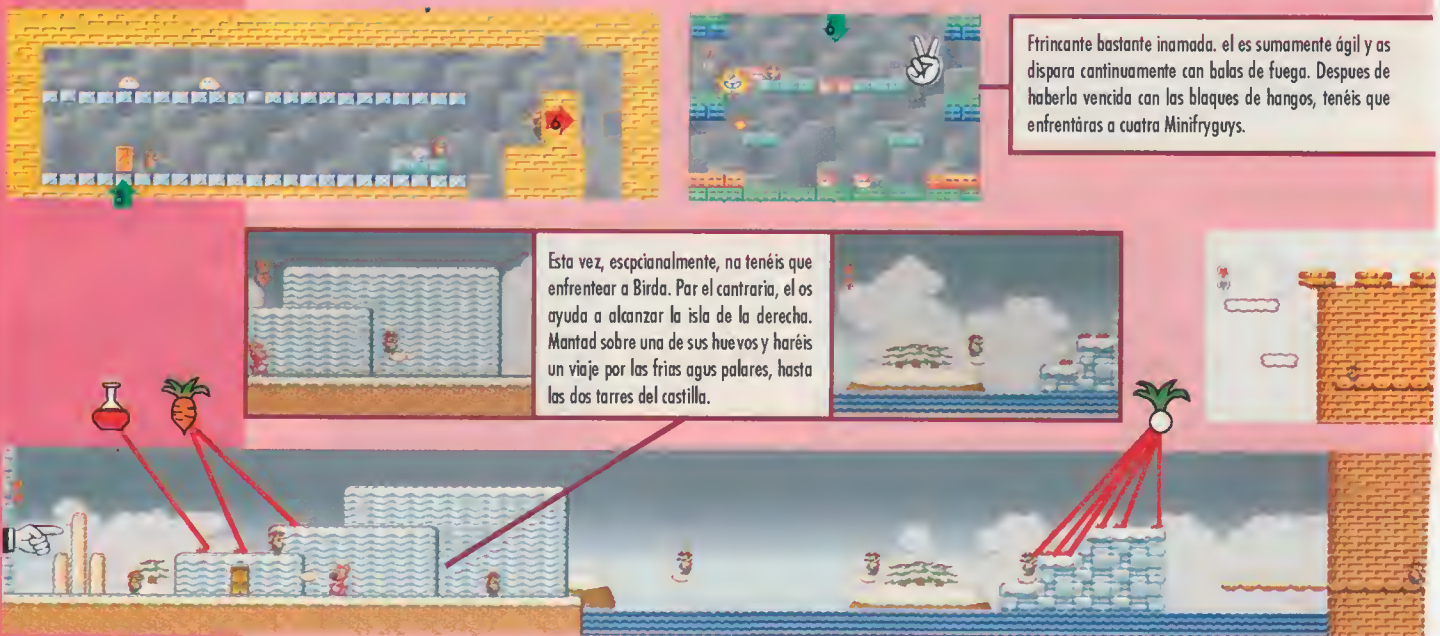


Para pasar al mundo 6 hay que tomar el brebaje mágica...

Cama el hanga está sobre la aleta flotante, deberíais ir con mucha cuidada a recogerla. Si caéis en el agua, perderéis inmediatamente una vida, aunque sepáis nadar.

El charra de agua de las ballenas os puede ayudar a llegar a las plataformas de arriba. Por otra lado os hacen daño si los tocáis por la parte de abajo.

MUNDO 4.3



Ftrincante bastante inamoda. el es sumamente ágil y as
dispara continuamente con balas de fuego. Despues de
haberla vencida con las blaques de hango, tenéis que
enfrentáras a cuatro Minifryguys.

Esta vez, escpialmente, na tenéis que
enfrentear a Birda. Par el contraria, el os
ayuda a alcanzar la isla de la derecha.
Mantad sobre una de sus huevos y haréis
un viaje por las frías agus palares, hasta
las dos tarres del castilla.



...y llevarlo hasta el ómforo. Ahora lo orrojáis en la abertura y entráis en el mundo de las sombras.



Aquí no hay ningún hongo de poder, pero para eso podéis entrar en el ámforo, de esta manera llegáis...



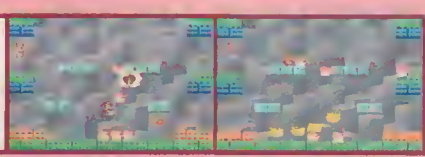
....el sexto mundo inmediatamente. Un viaje sin escalas. No fué nada difícil ¿Cierta?



Para poder llegar con el cohete al próxima semimundo, solamente debéis tirar del arbusto. El resto ocurre automáticamente.



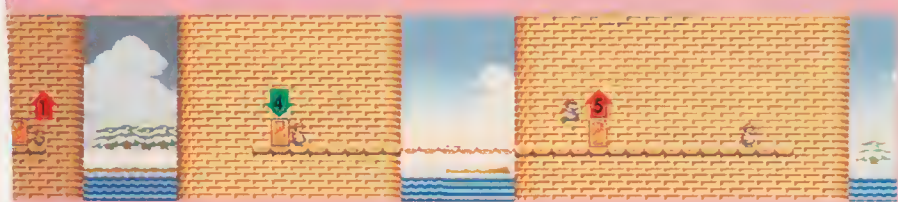
Desistid de saltar los mundas, osí podréis utilizar el brebaje para conseguir un par de manedos. ¡Pero, cuidada! En la oscuridad también es muy resbaladiza.



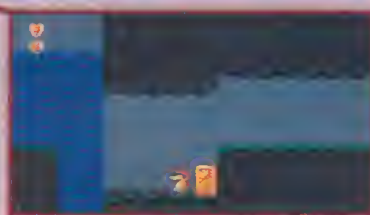
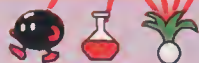
Po posor sobre los púos os debéis montar sobre este enemiga. ¡Qué útil!



Tras esta puerta, se encuentra Flurry, resguordanda la valiosa llave.



MUNDO 5.1



Justa al principio de la grada se encuentra el brebaje mágico, con cuya ayuda podréis llegar al mundo de las sambras a reflejas. Cuanda aparezcáis allí, encontraréis algunas monedillas extra.

Esta vez Birdo se ha calacada en una posición incómoda (para vosotros). El se encuentra en el pedestal con el bloque de hongo y es difícil acertarle. Si la cogéis,...



...debéis tomar impulso y lanzar el bloque de hongo, al saltar, en dirección de Birdo. También podéis esperar a que el haya bajada de la plataforma.

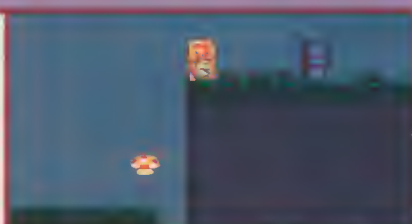
MUNDO 5.2



Un hongo de poder es, en este lugar, de mucha ayuda, debéis decidir. Para recibirla, entrad en el ánfora y as encontraréis...



...en una cámara subterránea. Haced estallar el piso con una bomba y bajad hasta llegar al arbusto. Detrás de él se esconde un brebaje mágico, el cual debéis llevar con vosotros...



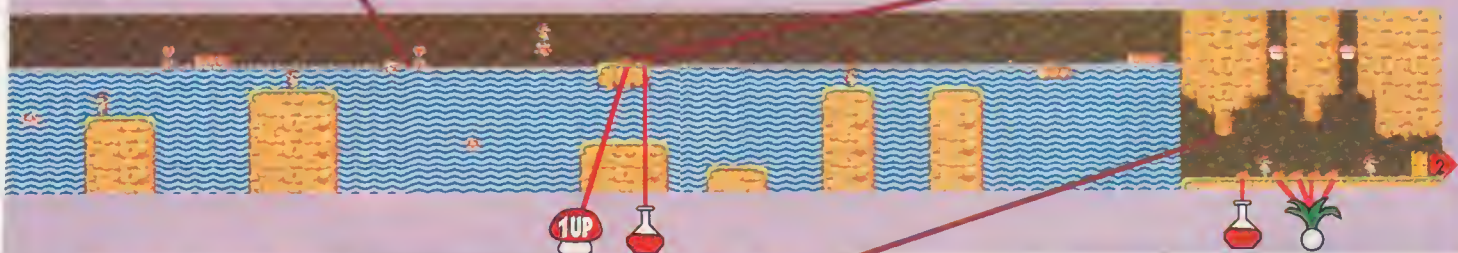
...hacia arriba. Ahara, cuanda entréis al munda de las sambras, encontraréis algunas monedas y además un hongo, que en verdad as merecéis.





En algunos abismos podéis saltar sobre los enemigos, que as sirven de intermedio para llegar saltando a la próxima isla.

Como recompensa de haber tenida que pasar por tantas situaciones peligrosas, (gracias a vuestra) hay una vida extra.



El hango de poder al final es difícil de conseguir. En primer lugar tenéis que dar un salto...



...desde el cuarto de bonos, sobre la pared al lado derecha en la abertura. Aquí deshacéis el bloque de hango, sin mas adelante al abrir la puerta na caerá.



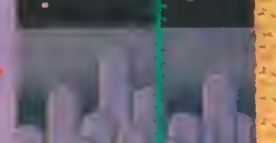
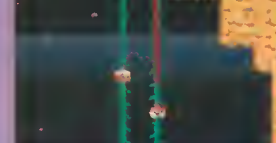
Déspués cagéis el brebaje, activáis la puerta en este lugar y entráis en el mundo de las sombras. Si habéis hecho toda bien, el honga caerá exáctamente...



...delante de vasatras. De otra manera, quedará inalcanzable en la abertura.

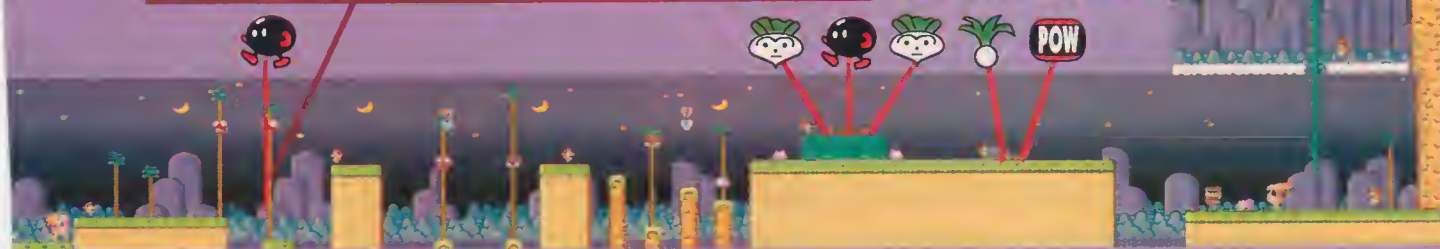


Tantos escarabajos, que andan arrastrandose as abligan a ir saltando de zarcilla en zarcilla. Observad a vuestras enemigos cuanda queráis saltar.

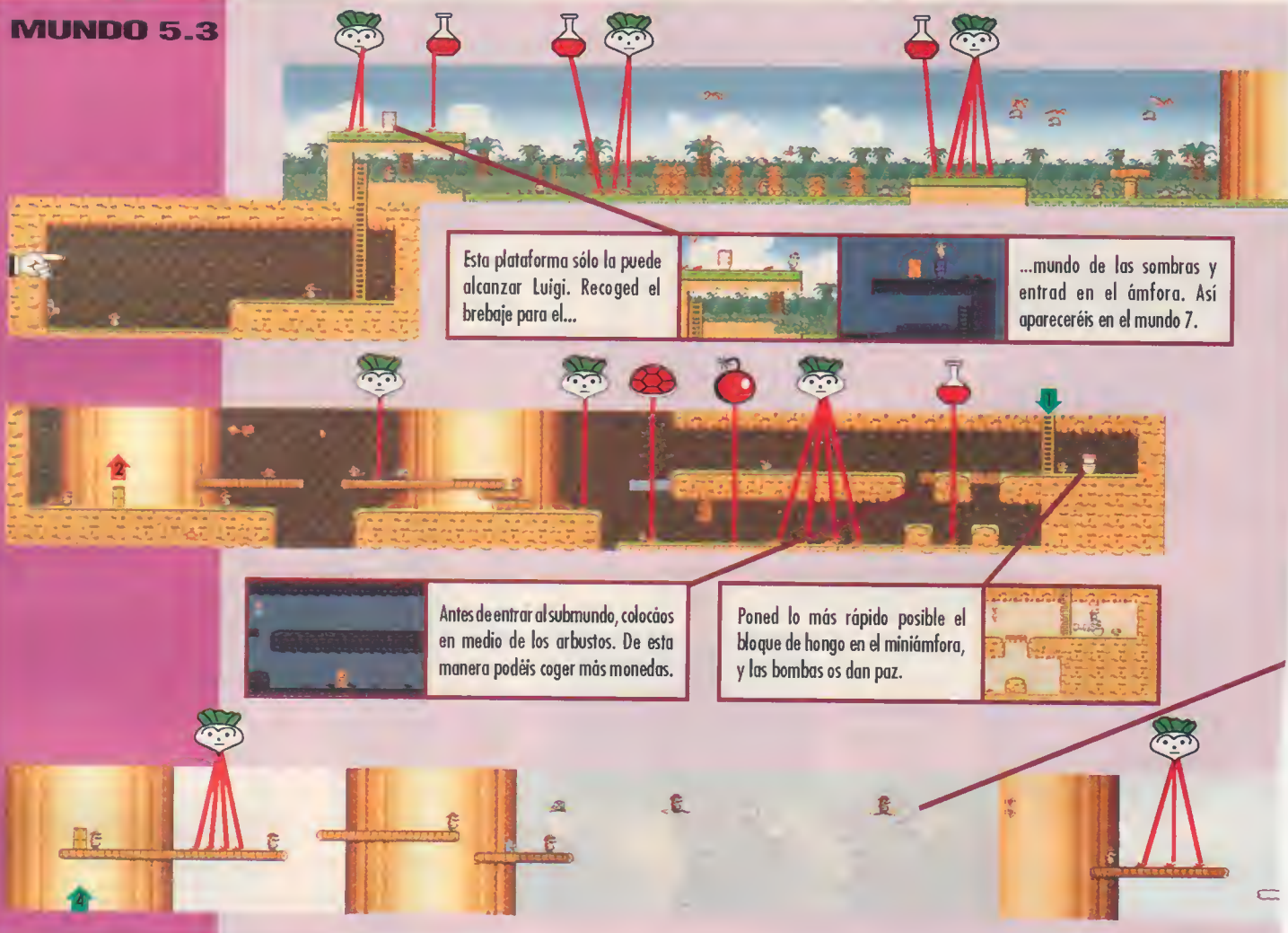


Para que durante la caida libre, no caigáis en ninguna de los muras con púas, es necesaria que canazcáis exactamente la composición del nivel. Oprimid de vez en cuanda el botón de pausa y echad una mirada en el mapa.

Las Hoopster se sienten muy cárnadas en las palmeras y en los zarcillos. Pero par lástima as están obstruyendo el camino. Por esta tened cuidada al saltar, no vaya a ser que par descuida las toquéis. Para ir tranquilamente, es mejar saltarles sobre la cabeza y lista.



MUNDO 5.3



Esta plataforma sólo la puede alcanzar Luigi. Recoged el brebaje para el...

...mundo de las sombras y entrad en el ámfora. Así apareceréis en el mundo 7.

Antes de entrar al submundo, colocáos en medio de los arbustos. De esta manera podéis coger más monedas.

Poned lo más rápido posible el bloque de hongo en el miniámfora, y las bombas os dan paz.

MUNDO 6.1



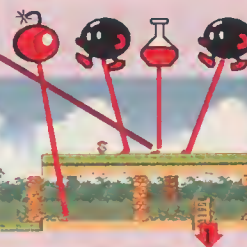
Tened cuidado, que no se vaya a sumergir el hongo de poder en las arenas movedizas.

Al principio, en el tercer ámfora de la izquierda, se encuentra oculta una vida extra.

MUNDO 6.2



No os dejéis engañar. La cosa no es tan simple como al principio aparenta. No es muy sencillo llegar al hongo de poder. En el mundo de las sombras aparecerá entre las dos paredes, primero las debéis hacer estallar.



Clawgrip es un bribón superpesado. El es muy fuerte y a la vez ofrece mucha resistencia. Cuidado el os arroja tremendas piedras. Pero como vuestro Mario tampoco está hecho de azúcar, podéis atrapar las piedras y lanzarlas de regreso contra el cangrejo gigante. En el instante que tengáis una piedra entre las manos, corred de la plataforma izquierda a la derecha, lanzadla después del salto en la abertura.



Jalar de los bloques de hongo toma su tiempo, pero para esto los podéis utilizar excelentemente de arma.



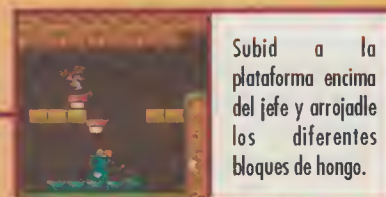
Poco antes que desvanezca vuestra alfombra, encontraréis tráfico en dirección contraria. Esta alfombra no es de ninguna manera interesante, sin ella llegaréis a la plataforma.



Aunque Birdo os escape bolas de fuego sin cesar, lo podéis vencer gracias a vuestra grandiosa experiencia.



¿Buscáis la llave para la puerta obstruida? Haced primero el intento con el quinto ánfora de la derecha.

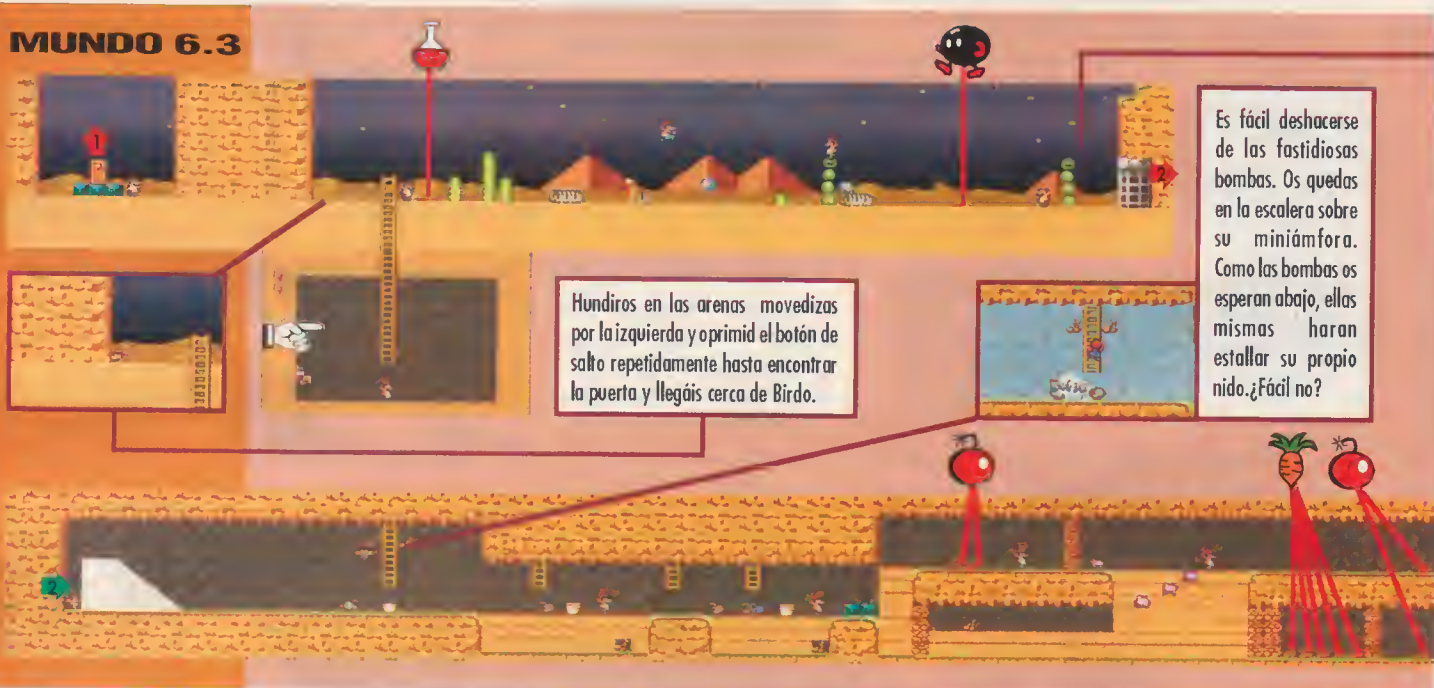


Subid a la plataforma encima del jefe y arrojadle los diferentes bloques de hongo.

MUNDO 6.3

Es fácil deshacerse de las fastidiosas bombas. Os quedas en la escalera sobre su miniámfora. Como las bombas os esperan abajo, ellas mismas haran estallar su propio nido. ¿Fácil no?

Hundiros en las arenas movedizas por la izquierda y oprimid el botón de salto repetidamente hasta encontrar la puerta y llegáis cerca de Birdo.

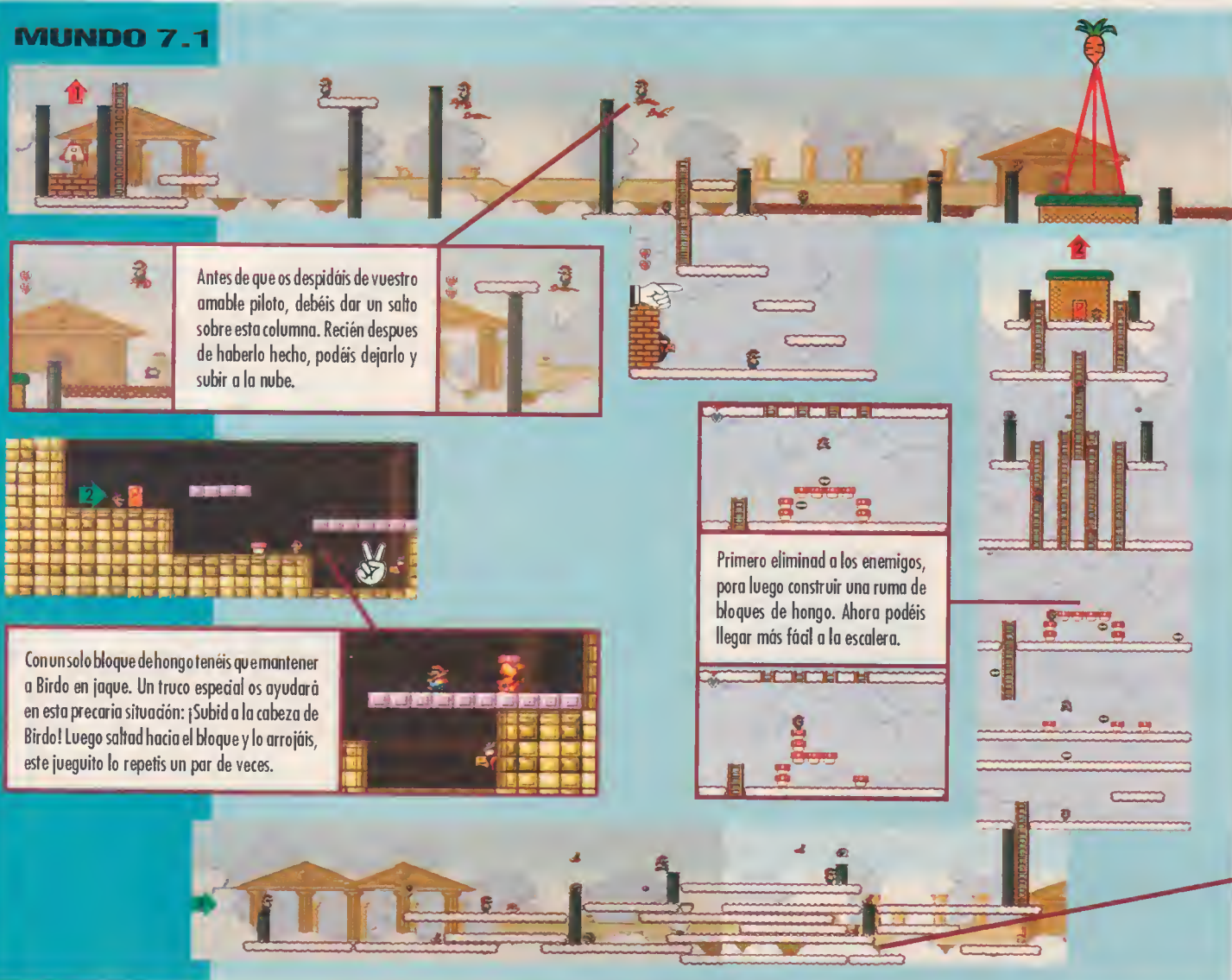


MUNDO 7.1

Antes de que os despidáis de vuestro amable piloto, debéis dar un salto sobre esta columna. Recién despues de haberlo hecho, podéis dejarlo y subir a la nube.

Primero eliminad a los enemigos, poro luego construir una ruma de bloques de hongo. Ahora podéis llegar más fácil a la escalera.

Con un solo bloque de hongo tenéis que mantener a Birdo en jaque. Un truco especial os ayudará en esta precaria situación: ¡Subid a la cabeza de Birdo! Luego saltad hacia el bloque y lo arrojáis, este jueguito lo repetis un par de veces.





El gigantesco cactus Pokey tiene una apariencia muy, muy poco amigable, pero no es tan difícil de derrotar. Vuestra principal ventaja es que podéis saltarle a la cabeza...

...sin llegar a ser lastimados. Al haber llegado a su cabeza, lo podéis ir desarmando poco a poco. De esta manera también conseguiréis unas buenísimas armas.



Nuevamente podéis conseguir el hongo de poder en el mundo de los reflejos, solamente habiendo tenido un par de ajetreos. En la pantalla véis donde aparecerá este honguito, entonces reventad las paredes estorbantes y llegáis a este extra.



Como en el mundo 5.2, tenéis que demostrar vuestra destreza para escalar. Pero debéis tener mucho cuidado de los endemoniados Hoopsters.



Antes de tener cara a cara al enemigo final del sexto mundo, tendréis una muy ardorosa discusión con Birdo. ¡Enseñadle que tenéis razón!



Antes de salir volando, podéis recolectar las monedas de la casita.



Tres bloques de hongo arrumados, uno sobre el otro, bastan para que las bolas de fuego de Tryclides no sean más peligro. Luego cogéis uno de los...



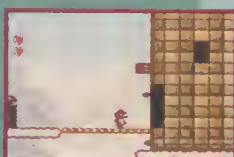
...bloques restantes, y lo lanzáis por sobre la barrera contra las cabezas de serpiente. Tres aciertos y os habéis acercado un buen trecho hacia la princesa.



Esperad hasta que tengáis el camino libre, para no caer en las garras de los enemigos, al pasar por las diferentes nubes. Saltad dando vuelta a la esquina y llegaréis a la escalera que os lleva más adelante.



MUNDO 7.2

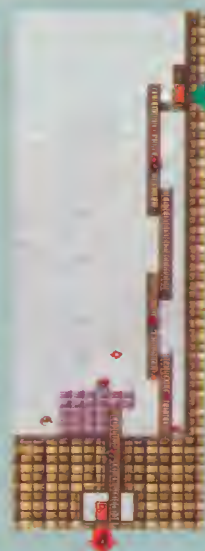
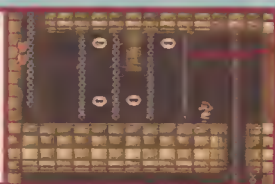


Sin miedo, la apariencia no engaña. En este lugar podéis pasar, efectivamente, por el portal del palacio, llegando así al último nivel.



En esta habitación os espera un pasaje peligroso. Aquí los Sparks están rodeando las plataformas. Cuando estéis camino hacia arriba, va a ser difícil llegar sin haber sido lastimado por estos bestias.

En esta habitación sólo se han agazapado un par de Sparks. Para vosotros no deberían ser más problema, ya que ahora sabéis su poca habilidad de movimiento. Aparte conocéis un par de trucos.



Una de los dos submundos de este nivel. Entonces no dejéis que se escape este hongo de poder.



Para no tropezar con ningún enemigo sobre la banda móvil, mirad primero las bandas con minuciosidad. Si os fijáis en ellas hay una marca, que os indica la dirección a tomar.



En el camino hacia el fondo podéis ir con mucha calma recogiendo cerezas, después de haber vencido enemigos a punta de bloques de hongo.



Al tropezar con un enemigo debajo del techo, se tiene que tener un cuidado especial. Si sois Mario grande no tenéis muchas posibilidades de esquivarlo.



Uno de los pocos hongos de poder del mundo 7.2 lo encontraréis en el submundo de esta habitación. Pero coged el arbusto de la izquierda, el otro tiene una bomba.

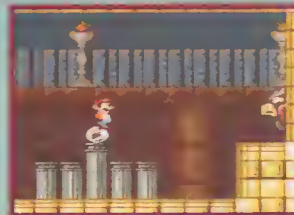


Aquí lo mejor es ahorrar tiempo y nervios, evitando tomar el duelo contra Birdo. ¡Pasad corriendo!

El encuentro final con Birdo se diferencia de los otros en un punto: Si esta vez también lográis vencerlo, él os hará un pequeño regalo, en forma...



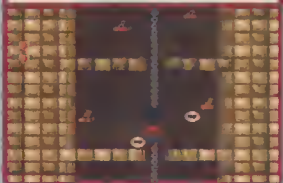
...de la llave para la puerta que os conduce hacia Warp, el supercanalla. Pero hasta que lleguéis a la puerta, tendréis una abominable compañía: ¡Phanto!



Al instante de coger el cristal, la escusa cobra vida y solamente la podéis parar de una manera: ¡Tres adertos con bloques de hongo!



Antes de salir a recoger las cerezas es mejor observar unos momentos a los Sparks. Ellos siempre tienen el mismo recorrido, siendo así fáciles de calcular.



En el gran final tenéis que arrojar todo tipo de verduras y legumbres contra Warp, lo mejor es de la plataforma inferior.



EL FINAL

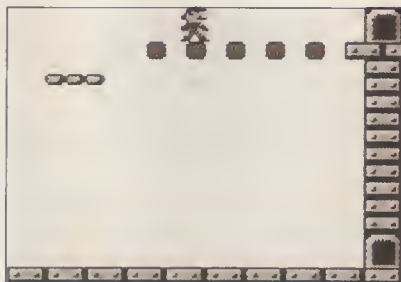


GAME BOY

1 Jugador

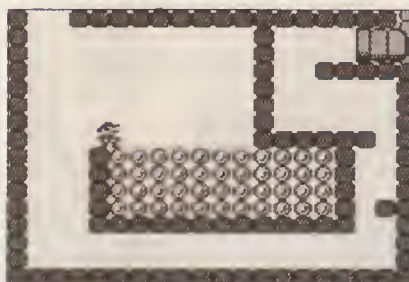
Nintendo

80 DM

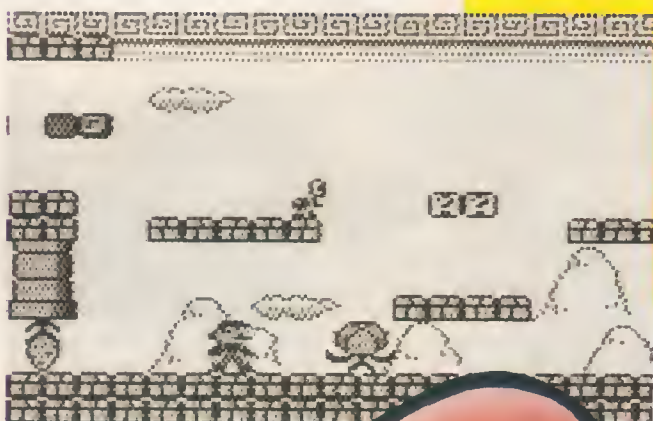


¿Qué dilema! La salida de arriba os lleva hacia los bonos- pero es difícil llegar a ella.

Monedas en cantidad: 100 monedas y obtenéis un Mario extra.

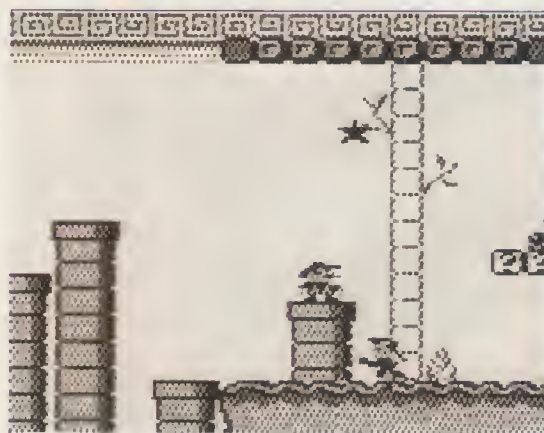


Mario en formato de bolsillo: Este plomero desconcertó, desde el principio, al Game Boy- La mascota de Nintendo echó aquí también una mano en la venta de varios módulos.



SUPER MARIO LAND

Portátil: Mario, el talentoso saltarín, también en el Game Boy.



Cuando lo príncese Toadstool yo hobío oporecido en el escenario NES, Mario tuvo que ir en busca de su ontiñamente odorodo Daisy, lo de los viejos tiempos de "Donkey-Kong", oporeciendo así en sus primeros ojetréos como héroe de bolsillo. Noturolmente, lo pobre ho vuelto o ser secuestrado, y ruego urgentemente por que lo liberen de

los gorros del horror. Como contrinconte finol no aparece tompoco el bribonozo de Bowser, ni tampoco algùn familiar suyo, sino diferentes molévolos personajes del reino de los fóbulas, cuyos nombres olconzon desde Biokiton hosto Totomesu; todos ellos podríon provenir de lo mitológico chino. Este plomero portátil esto ormodo, en algo, como en Super Mario Bros. 1: Un empujón decidido, y de los bloques oporecen diversos objetos útiles. Al coger un hongo brotante, Mario se convierte en Super Mario; coge una flor, podrá disporar bolos de fuego o los molvodos, uno estrello lo vuelve por unos momentos invulnerable.

Lo oventura comienzo en unos nivéles sencillos, pero poco después debéis explorar unos peligrosos,

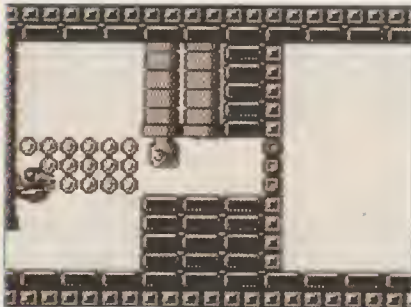
▲ ▲ ▲ ▲ ▲
-POSITIVO-
Ya en el primer intento resultó una jugabilidad irreproachable.

antiguas sepulturas egipcias y evitar unas lúgubres cabezas pétreas. Típico Mario, las pequeñeces escondidas no podían faltar - justo este juego reboza de bloques ocultos, con cuya ayuda podéis avanzar por los lugares más insólitos a recolectar monedas por docenas. Solamente en el Game Boy se le ofrece a Mario un móvil

- NEGATIVO -
Para jugadores experimentados la amplitud no basta.

pocos los 12 niveles del plomero en el Game Boy. Naturalmente, las gráficas y el sonido no son de lo mejor, a causa de la antigüedad del

módulo. La simpleza de los trasfondos no es ningún estorbo, gracias a la buena construcción de los niveles uno ni se dá



Supertiroteo: Mario en el éxtasis de la balacera.

Mario-Trampas

Códigos de Action-Replay
Vida infinita: 102115DA
Invulnerabilidad: 0A0299FF
Tiempo infinito: 079901DA

aéreo: En una mezcla de platillo volador y aeroplano, a bordo de esta nave debéis hacer frente al tiroteo en dos niveles, en los que hay montones de monedas esperando ser recolectadas. Pero al final tendréis que combatir unos contrincantes finales, que son muy bestiales ¡Será un gran tiroteo! Los contrincantes finales han sido tomados, en su simplicidad, del primer Super Mario Bros. - En verdad no os tropezaréis con Bowser, pero las tácticas de ataque de los super canallas son muy parecidas: Según parece, estas bestias de fábula no se han enterado de las tácticas modernas de ataque y transmutación. Habéis vencido al primer contrincante final, entonces parece ser, que el triunfo se acerca: Aparentemente, Daisy espera que la rescatéis, pero en realidad se trata de una trampa: Ella no es vuestra adorada dama, sino un malvado esbirro disfrazado. Ya la primera versión de Game Boy había acertado como una bomba- y con razón. Tanta jugabilidad y extras escondidos no se había dado nunca en un aparato tan pequeño. A pesar que Mario posee todas las habilidades de Mario 1, la jugabilidad de esta primera aventura del Game Boy es más moderna. Por lo menos en este aspecto se orientaron del, por esos tiempos, más actual Super Mario Bros. 3 de NES. Uno echa de menos la modalidad de juego con dos participantes, que sería posible con Game Boys acoplados- lástima. La extensión de la aventura dejará mal sabor a los experimentados jugadores de Mario: En comparación con un Mario 3 son muy

cuenta. Si buscáis un fabuloso Jump&Run para entreteneros, sin exigir una calidad de un Super Mario 3, con esta nueva, primera aventura del plomero en Game Boy quedaréis satisfechos. Si esperáis un juego, que se semeje al magnífico del Super Nintendo, entonces debéis escoger solamente la segunda versión, ésta ofrece una mayor cantidad de niveles, por los que encontraréis el juego más entretenido. Los verdaderos Mario-maniáticos deberían tener también la primera aventura portátil de Mario.

Julian Eggebrecht

Super Mario Land

Gráficas



Senallós pero bonitas: Mario no ofrece nada de apulencias gráficas, pero están adecuadamente hechas.

Sonido



También los sonidos típicos Mario se escuchan bien en el Game Boy, pero sin embargo podría haberse hecho mejor.

Jugabilidad



Pequeña pero fina. Lo que se ofrece es absolutamente irreproachable: el manejo y el diseño son muy buenos.

Diversión



Mario- fanáticos no necesitan mucho tiempo de juego - es más adecuado para primerizas que para los experimentados.

¡CHEQUEO TOTAL!

Género.....Jump&Run
Niveles.....12
Dificultad.....Media
Continuidad.....
Memoria.....1/2 MBit
Disponibilidad.....En venta

NOTA
2+

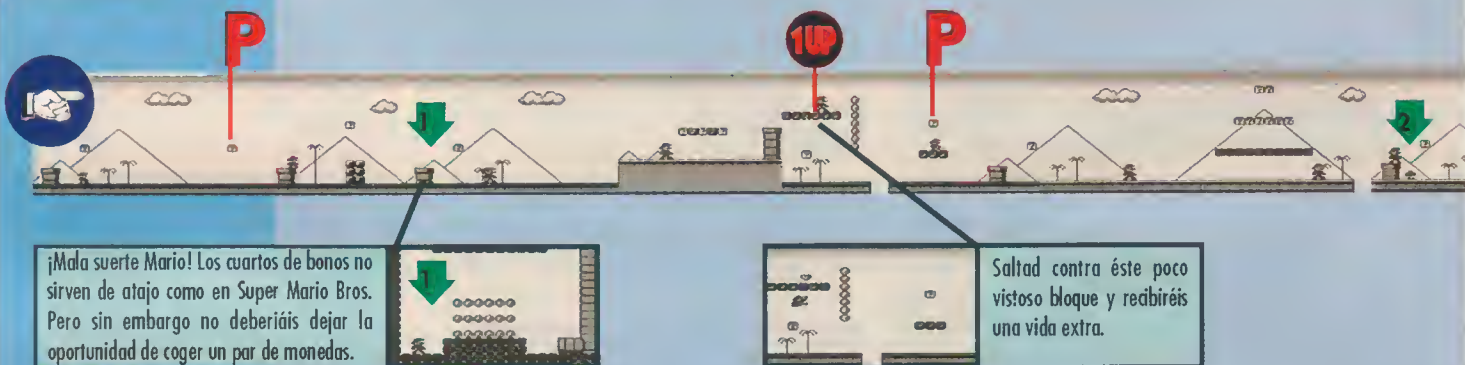




SUPER MARIO LAND

MUNDO 1.1

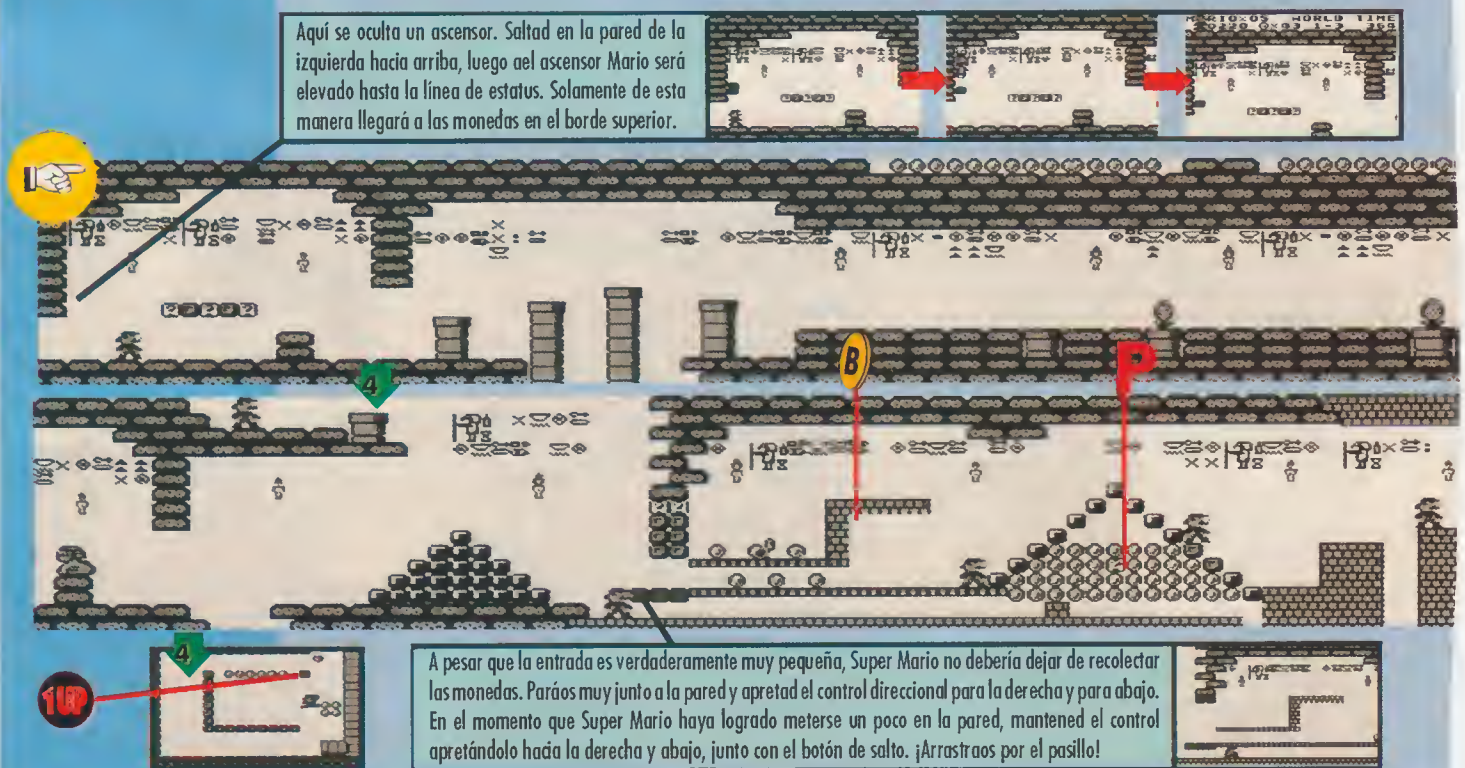
Por Klaus-Dieter Hartwig



MUNDO 1.2



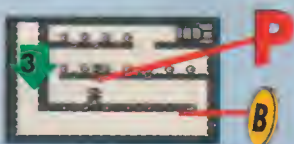
MUNDO 1.3



	Salido		Vida extra
	Metó		Poder (Honga a plonto)
	Fuente de monedas		Entrado o solido de un cuarto o mundo de banos
	Monedas ocultas		
	Estrella		

SÍMBOLOS

Que tiempos aquellos cuando princesas secuestradas eran liberadas por príncipes gloriosos. Hoy en día, la princesa Daisy tiene que conformarse y estar feliz, que un plomero italiano vaya a socorrerla...

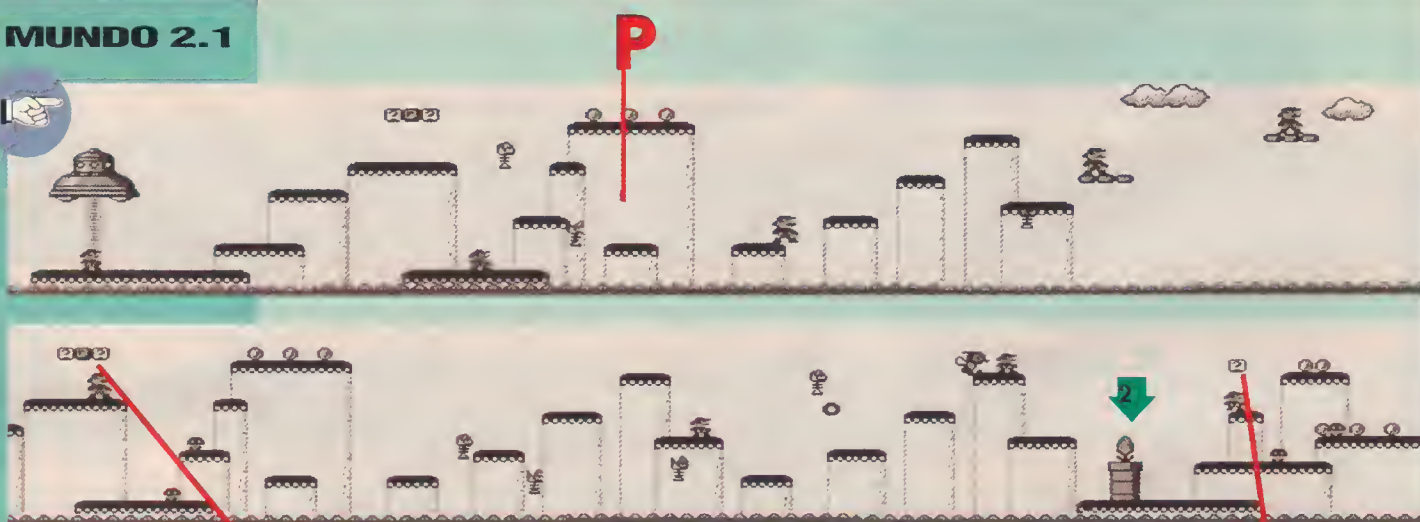


Este ascensor podéis activarlo solamente como Super Mario, ya que primero tenéis que destrozar con la cabeza el bloque debajo de él.



El rey Totomesu os prepara un "cálido" recibimiento. Cinco aciertos de Mario-fuego o un gran salto hasta el interruptor a la derecha lo enviarán rápidamente tras las rejas. Pero como la bella, rescatada princesa en realidad es un horrible escarabajo, habéis de seguir buscando en el mundo dos.

MUNDO 2.1



MUNDO 2.2



Estos pequeños vacíos pueden ser pasados sin dificultad, manteniendo apretado el botón B

P



MUNDO 2.3

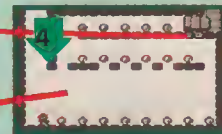


P

P



B



¡Mario camina en el aire! Gracias a un suelo de cristal puede el desde aquí saquear las monedas del piso inferior.

Dragonzamasu cuida su reino con mayor bravura que su antecesor del mundo 1. Debéis acertarle 20 veces para lograr derrotarlo (0 despeños el camino al interruptor a punta de balazos). Pero, ¡Mala suerte! Aquí tampoco encontraréis a la verdadera princesa.

MUNDO 3.1



La cabeza de piedra saltarina puede ser realmente fastidiosa. Esperadla en el punto indicado, ella misma se aplastará bajo vuestros pies.



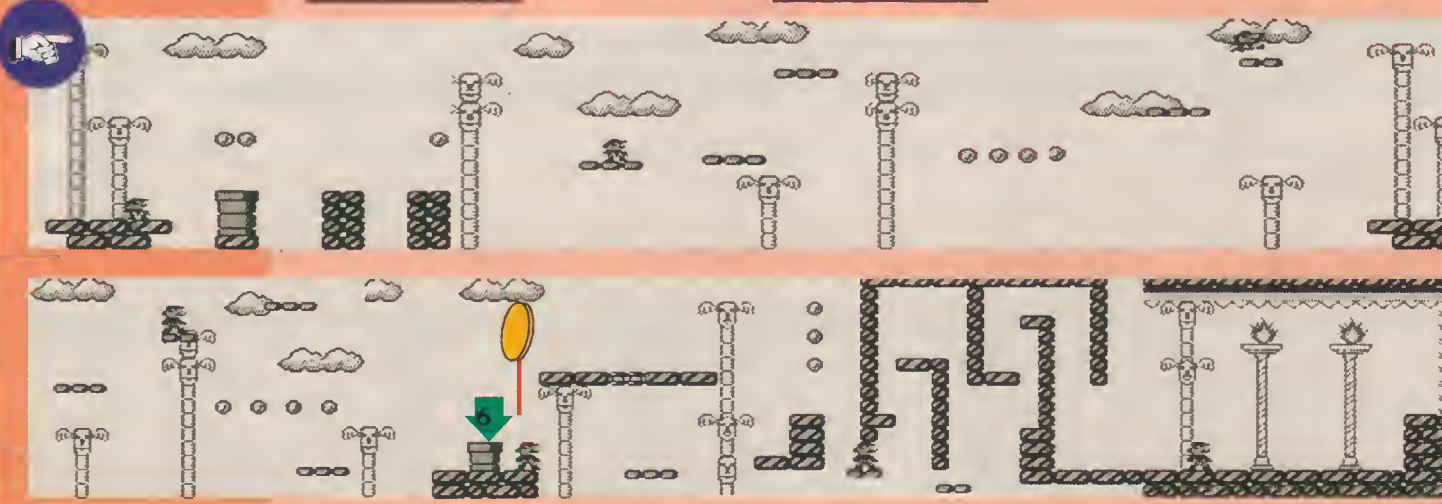
MUNDO 3.2



Como en el mundo 3.1 os transportará la peña por encima del abismo. No tengáis miedo, si no cogéis la primera. Luego vendrán otras.



MUNDO 3.3



Aquí parece ser que Mario a entrado en un callejón sin salida. ¡Tened paciencia! En poco tiempo caerá una peña del cielo, que os transportará por encima del campo lleno de espinas.



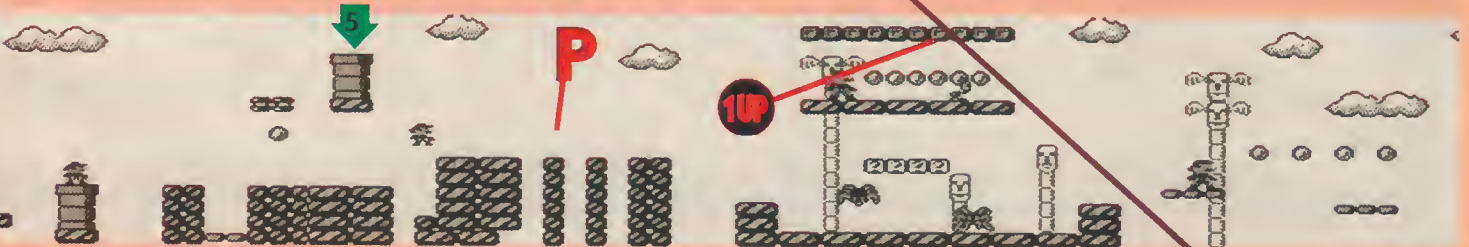
P



¡Otra vez! Solamente Super Mario puede activar el ascensor. Para el pequeño Mario quedará cerrado el cuarto con las monedas.



Utilizad las peñas para poder llegar a la plataforma sobre Hiyoihoi. De ahí saltáis hacia el interruptor. El que aún posea la flor de fuego, podrá neutralizar al rey. El cuento de la falsa princesa ya lo conocemos. Pero valor, ¡Más adelante la podréis liberar!



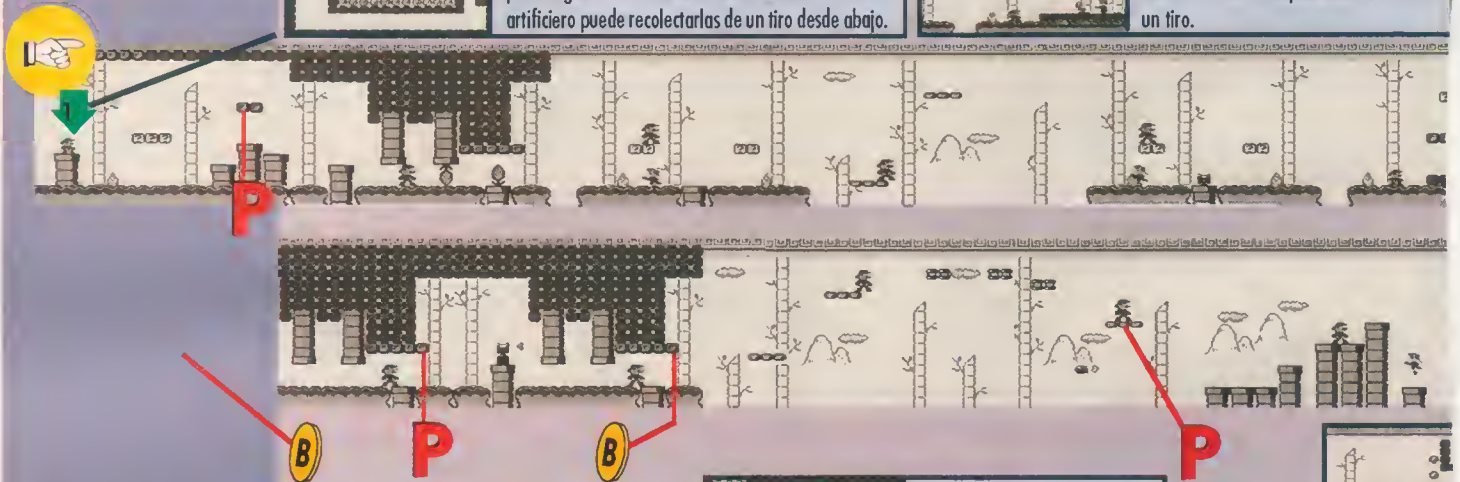
MUNDO 4.1



Aquí debéis oprimir inmediatamente el control de cruz hacia la derecha, en el momento que entréis al tubo para llegar a las monedas. Naturalmente un Mario artíficiero puede recolectarlas de un tiro desde abajo.



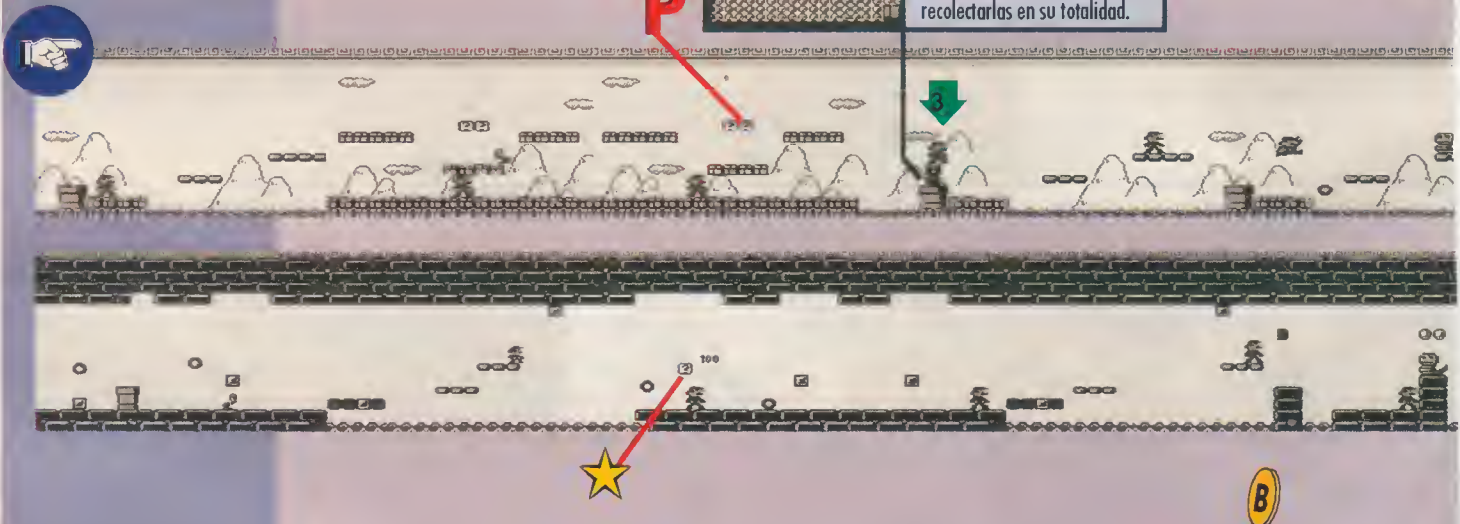
Este adversario (Pioupi) es peligroso. Llevadlo a caer por un precipicio o si sois Mario artíficiero simplemente acertadle un tiro.



MUNDO 4.2

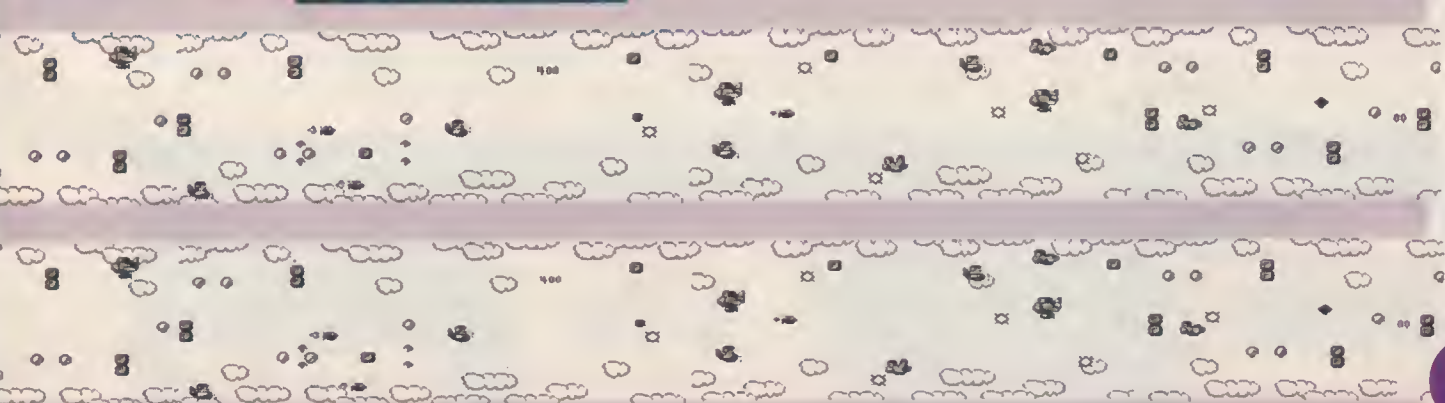
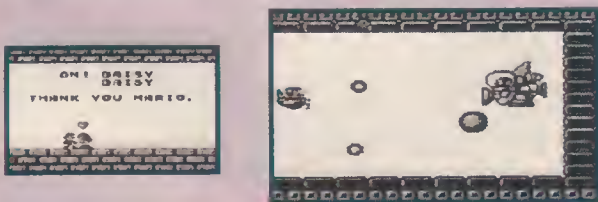
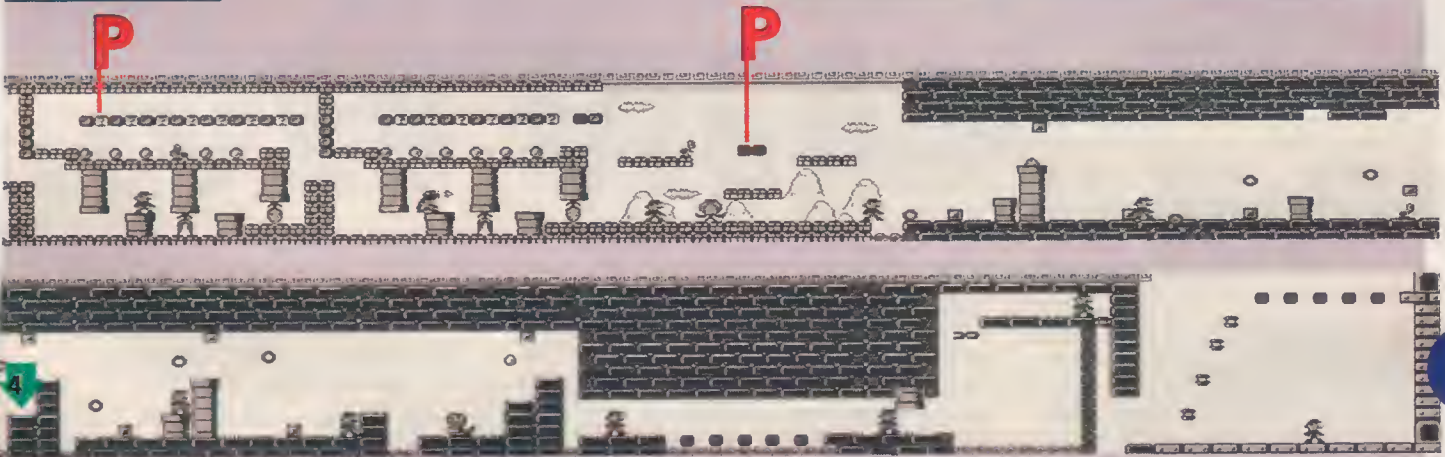
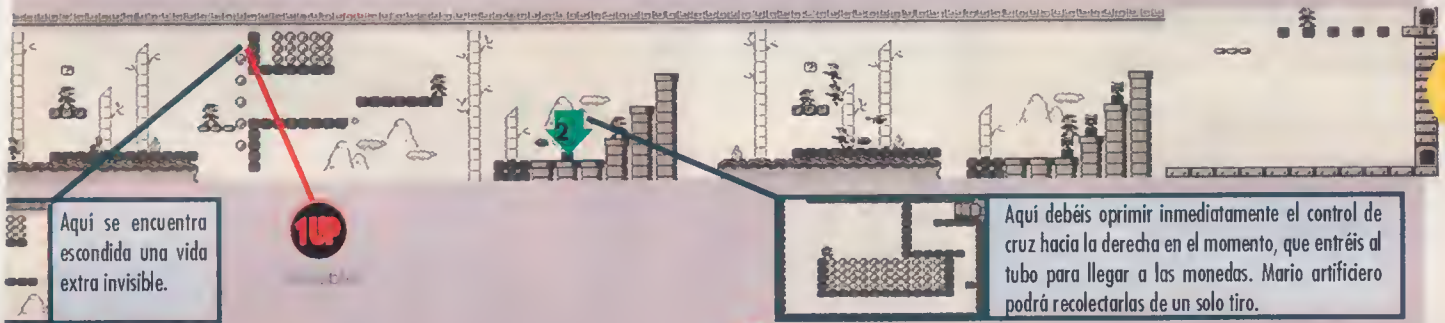
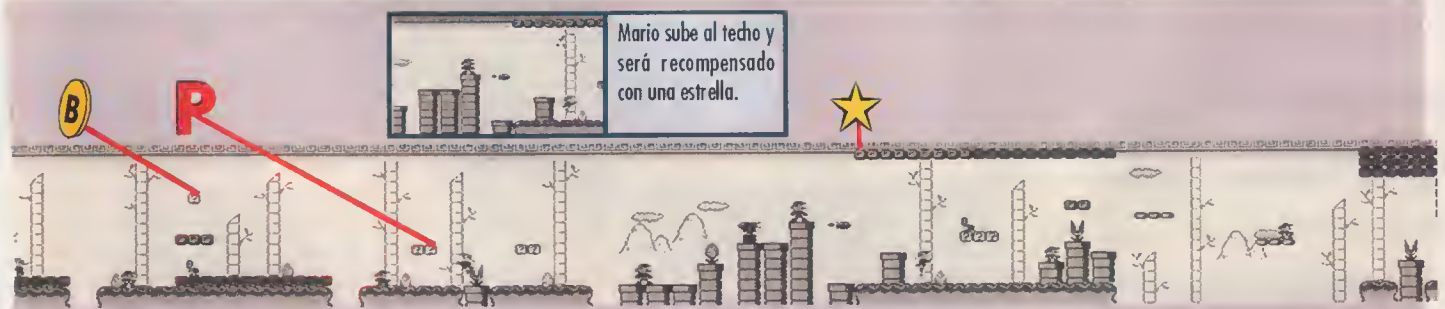


Aquí Mario se puede rellenar de monedas. Tan solo el que poséa la flor de fuego, podrá recolectarlas en su totalidad.



MUNDO 4.3





SNES

1-2 Jugadores

Nintendo

Con la tercera versión de Mario fueron superadas, estruendosamente, todas las antecesoras: El videojuego más exitoso de todos los tiempos y nació la Mariomanía global

Después que el plomero más famoso del mundo, en su segundo jugorrete, anduvo por caminos separados, Sigeru Miyamoto quiso revolucionar el mundo de los videojuegos con lo tercero porte: Super Mario Bros. 3 debió resultar el videojuego más innovativo y extenso de todos los tiempos. Pero no solamente eso, sino también debió ofrecer, de hecho, lo mejor jugabilidad alcanzable. El desarrollo de este nuevo megahit tomó dos años.

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIVO -
Uno de los mejores Video juegos de todos los tiempos, ¡Revolucionario!

Los éxitos con posteriores productos de Mario o Nintendo no pudieron hacer competencia a los monstruosos ventas de la tercera versión. Así por ejemplo, se vendieron en los E.E.U.U. más de 17 millones de módulos Super Mario 3. A los ya conocidos habilidades de la primera versión, agregó Mario en la tercera algo más: Con el ayuda de equipos especiales logró

podervolar, con limitaciones, pero en fin. Con equipo de hombre rono puede moverse, con destreza, así como por tierra. En situaciones peligrosas puede convertirse en uno estotuo de piedra. Claro que estos nuevos destrezos de Mario, no son ningún secreto poro Bowser. El octivo o su familia completo, lo que vigilo los ocho mundos como, flotando o bordo



Unión familiar: Ataque del clan Koopa.

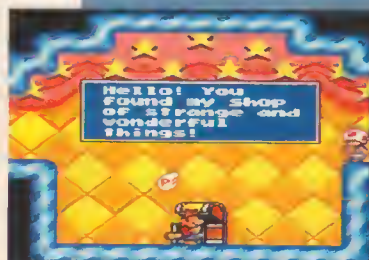
SUPER MARIO BROS.



de barcos-aéreos. Antes de que tropezéis con esto familia, debéis pasar por uno enorme cantidad de niveles, que formen vuestro camino. Codo mundo se vó Haciendo, en su extensión, codo vez más grande. Los ocho mundos son ton grandes, que podéis escoger lo secuencia de niveles y así podéis jugar lo secuencia que os plazco. Poró ésto encontraréis los niveles en el mopo. Junto a los niveles de normales Jump&Runs, Mario 3 os ofrece algo más de diversidad, en forma de minijuegos incorporados, en los cuales podéis obtener vidos extro y objetos de bonos. Lo recolección de hongos, flores y otros objetos es de mucho utilidad, yo que podéis ir al-mocenándolos, poro luego utilizarlos según los necesitéis. Los podéis octivar en lo corto panorámico. Los diseñadores logro-

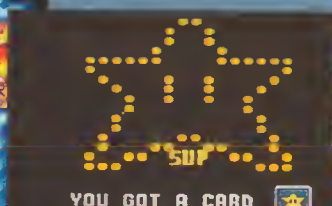
ron un clásico juego Mario Bros. completo, llevándolo a lo cumbre al dor lo posibilidad de jugar con Mario y Luigi. Hacer el intento de explicar algunos detalles de codo mundo, significaría hacer estallar esto revista: Mario 3 contiene prácticamente todo lo que, en el campo de Jump&Run, se puede uno imoginar. Ton sólo lo ideo de incorporar un mundo gigante, en lo cual todos los objetos y trasfondos también son inmensos, merece un Oscan. Pero también los mundos más normales, con trasfondos de oguo, desiertos, lovo, hielo y muchos otros, rebozon de ideoas geniales y niveles brillantemente trobojados. A menudo están bloqueados los occecos en los cortos panorámicos, que solo se pueden obrir después de haber posodo por otros secciones escobrosos. Si no os

Inflación de bonos: 1001 vidas hasta la meta



Todas ofrece extras útiles para el viaje.

Tres estrellas al final del nivel te daran 5 vidas extra.

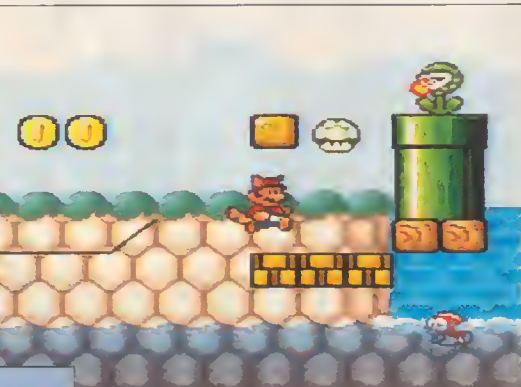


Rueta de figuras: Cada intento la acelera.

La zona Warp: El camino mas corto hacia Bowser.



El arte de volar:
Mario de mapache,
contra la fuerza
gravitacional.



Clásico: Los MMario Bros. en vestimenta SNES

Super Mario Bros. 3

Gráficas



Aquí hizo falta un poco más de empeño: Justamente la estrella del módulo tiene una calidad muy parecida a la óptica NES.

Sonido



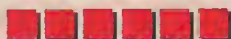
Muchas de las músicas van de acuerdo al juego, además buenos efectos de sonido llevados soberanamente a la escena.

Jugabilidad



Un Jump&Run ya no puede ser mejor: La tercera aventura de Mario es la absoluta reina de la jugabilidad.

Diversión



Aún con la memoria de batería es un juego de larga duración: Uno de los mejores videojuegos, absolutamente.

¡CHEQUEO TOTAL!

Genero..... Jump&Run
Niveles..... 87
Dificultad..... Media
Continuidad..... Acumulador
Memoria..... Aprox. 6 MBit
Disponibilidad..... En venta

NOTA
1

basta la opción de memoria a batería incorporada, en la tercera versión también se incorporaron posibilidades Warp, con la ayuda de las que podéis transportaros saltando mundos, pero éstas son difíciles de encontrar. También en el campo de las monedas, habitaciones y objetos ocultos, el juego explota todos los límites: Sobre toda por la capacidad de volar, podéis alcanzar ahora hasta los más lejanos an-

gulos de los niveles, es solo cuestión de destreza. Simplemente la extensión de Super Mario 3 deja a los jugadores estupefactos y justifica la compra del módulo All-Stars. La jugabilidad le resultó a Nintendo, en el tercer

intento, en perfección. El manejo y el diseño de los niveles ya casi son inmejorables. Junto a la extensión y la gran cantidad de ideas, Mario vive de las pequeñas finezas y las innumerables posibilidades de bonos. Algo especial y única diferencia frente al NES-Original, es el juego de banos Mario Bros. que se encuentra en el menú de títulos. En la Variante de 8-Bits Mario y Luigi tenían que encontrarse pora poder recolectar en conjunto por las canalizaciones. Lo único que es un poco decepcionante, son solamente las gráficas de la variante All-Stars, ya que justo el juego más pomposa del módulo tiene la más parecida y sencilla óptica, como la de 8-Bits. En general, Super Mario Bros. es y queda el clásico Mario definitivo. Ni siquiera el increíblemente buen Mario 4 pueda superar a su

Mario-Trampas

Códigos de Action-Replay

Vida infinita para Mario:

7E073605

Vida infinita para Luigi:

7E073705

Tiempo infinito:

7E05F009



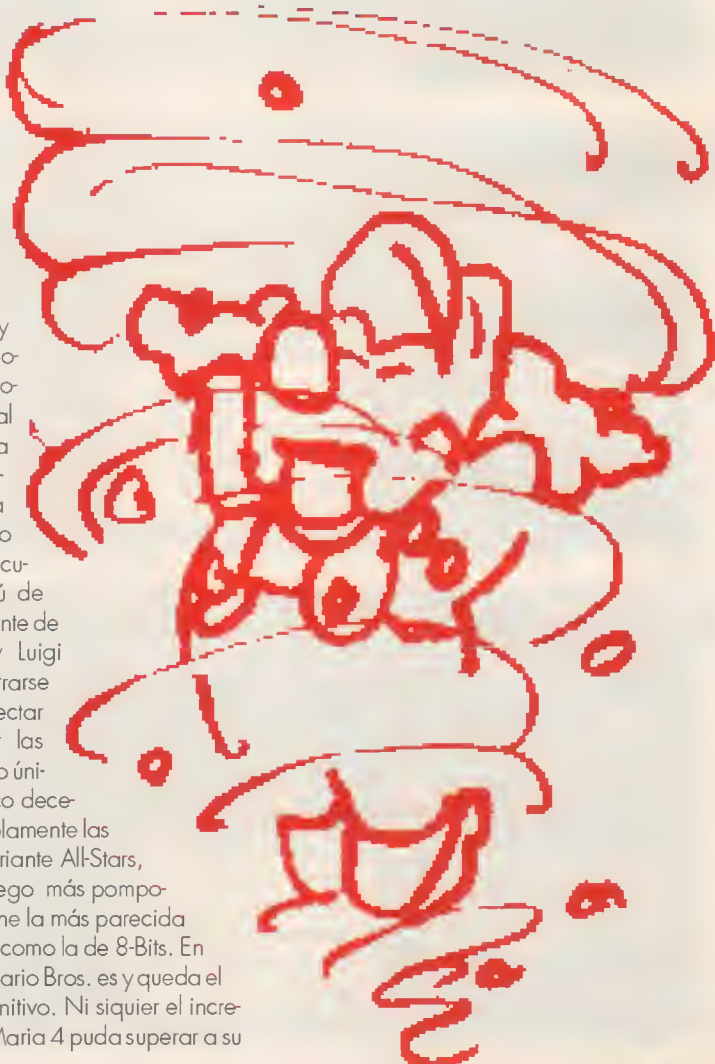
Fuego peligroso:
Uno de tantos minicastillos

antecesor de manera contundente. El mundo espera aún ansiosamente, que a Sigeru Miyamoto se le ocurra una nueva genialidad. Pero, realmente creer

que esta obra maestra pueda ser superada en poco tiempo, es algo ilusorio- Super Mario Bros. es verdaderamente casi insuperable.

Julian Eggebrecht

- NEGATIVO -
Se hubiesen podido hacer gráficas más bonitas- y más conformes a 16-Bits.



Por Reza Abdolali

En SUPER MARIO 1 Mario logró ahuyentar a su enemigo mortal, Bowser, pero este endemoniado decidió regresar al Reino-Hongo... Para que podáis ayudar a Mario exitosamente, os hemos preparado el juego en su plenitud.

S I M B O L O S			
	Objeto de pader		Bloque P
	Martilla		Alas mágicas.
	Hangos raja y verde		Fuente de monedas
	Nube		Traje de mapache
	Flauta mágica		Flor
	Caja musical		Traje rana
	Estrella		Haja
	Bloque musical mágico		Traje martilla

MUNDO 1.1



MUNDO 1.2



Un bloque P no solo os depara monedas, sino también os ayudará a obtener una vida extra. ¿Cómo funciona?



Activadlo y avanzad sobre los bloques hasta los tubos. Entonces saltad por la derecha hacia arriba, luego aparecerá el Hongo de 1 Up.



MUNDO 1.3

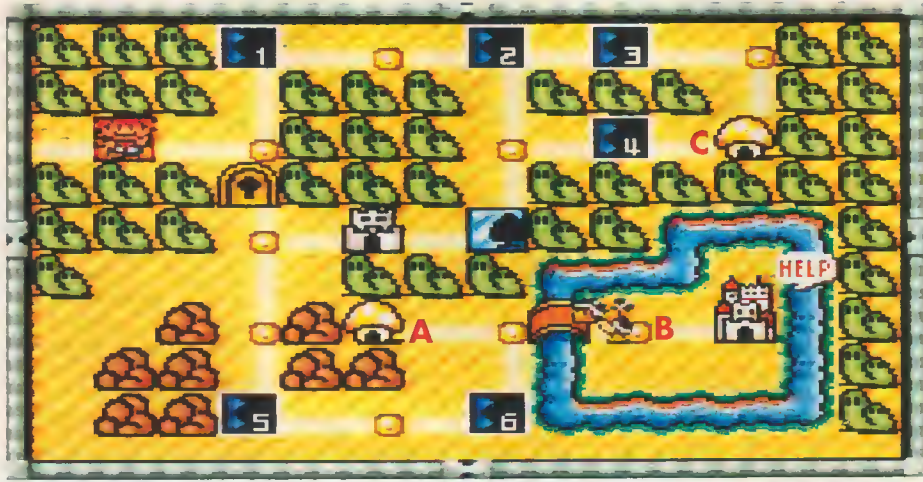


Cuando arrojáis los caparazones de tortuga en esta abertura, aparecerán los bloques musicales. Saltad sobre ellos...



...y obtendréis un grandioso impulso, que os hará alcanzar un cielo lleno de monedas. Aquí también hay una vida extra escondida.



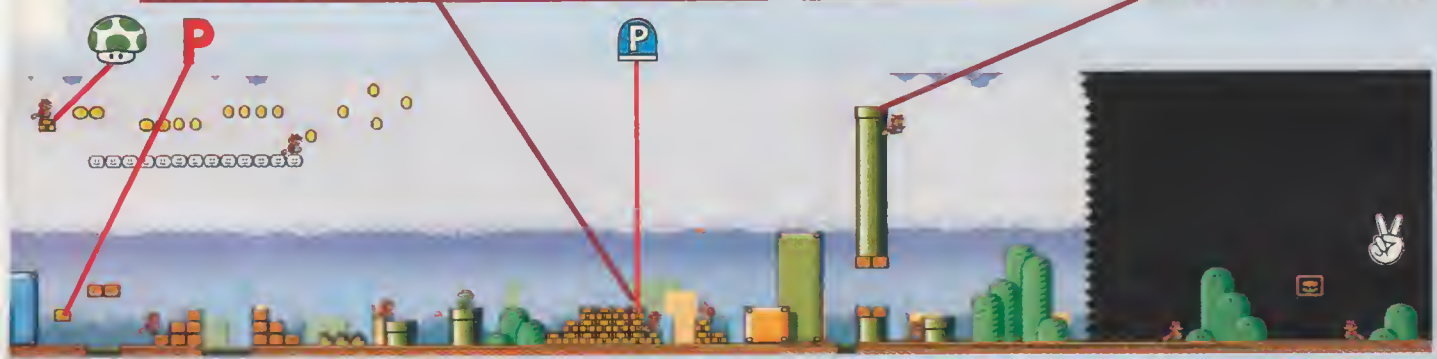


A			
B			
C			



En este lugar aparece el bloque P por primera vez. Saltad sobre él y todos los bloques de piedra se convertirán, por un momento, en monedas.

Vestidos de mapache podéis volar hasta la abertura superior del tubo. Mantened el control de cruz oprimido hacia abajo. De repente os encontraréis en este cuarto de bonos.



Después de haber entrado en los tubos, podéis dejaros caer sin temor. No os pasará nada...



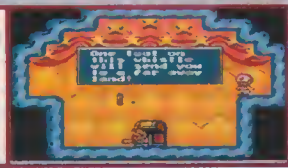
...al caer al suelo. Pero por lástima no hallaréis nada más, que monedas en este cuarto de bonos.



Para obtener la primera flauta mágica debéis usar un truco singular. Agazapaos por un momento sobre la plataforma...



...blanca, luego caeréis "entre los bastidores del mundo" y corréis hacia la derecha en este cuarto. Allí encontraréis la flauta.



MUNDO 1.4



Saltad hacia este bloque por la parte inferior en la esquina derecha, así sale el hongo hacia la derecha y no lo perderéis.



Si os apresuráis, podéis coger en este lugar el objeto de poder y al mismo tiempo podéis saquear la fuente de monedas.

MINICASTILLO



Si habéis encontrado la puerta del minicastillo debéis, en primer lugar, pasar por este cuarto sin ser herido.



En los hoyos del techo podéis descansar, y no seréis aplastados. Así seguramente alcanzaréis la próxima puerta.



MUNDO 1.5

En este mundo os esperan pocos peligros. Por la primera bajada os podéis deslizar sin tener ningún temor.



No os deslicéis por la última bajada. En la parte inferior os espera una planta oculta en la tubería.



En el bloque sobre el último pozo de agua, se encuentra escondido un objeto de poder.



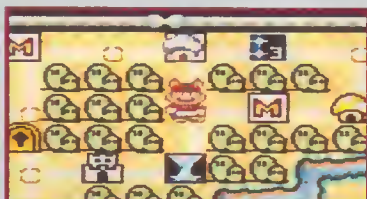
hacia un cielo lleno de bonos. Aquí podéis llenar de monedas vuestros bolsillos.

En el medio del mundo, por este lugar, se encuentra oculto un bloque de notas. Activadlo y os podéis catapultar...



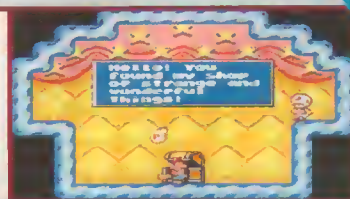
NAVE AÉREA





Si en este mundo lográis recolectar 44 monedas, aparecerá en el mapa la casa Toad blanca. En el interior os espera ansiosamente el patrón, y por vuestra visita os

dará un gran regalo: las maravillosas alas mágicas. Para esto solamente necesitáis abrir el cofre y las alas pertenecerán a vuestra colección.



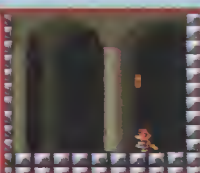
La vida extra de este bloque la conseguiréis utilizando un caparazón de tortuga o como mapache.



Quedáos sobre la plataforma hasta haber recolectado las monedas, luego saltad hacia el muro siguiente.



¿Queréis la flauta mágica? Entonces avanzad venciendo a los esqueletos de tortuga, después podéis volar directamente al cuarto secreto por este techo.



Si os decidís seguir avanzando sin la flauta mágica (no es buena idea), entonces al final del minicasillo os enfrentaréis con el guardián.

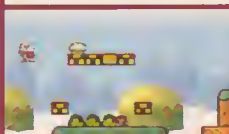
MUNDO 1.6



Al haberla lanzado contra los bloques, De piedra podéis recoger primero la vida extra...



Después de haber pasado los bloques musicales, tendréis que hacer frente a una tortuga.

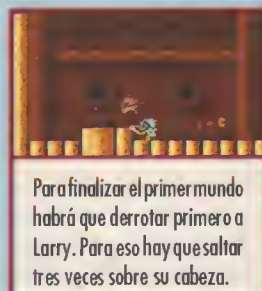


...y luego avanzaréis agazapados por debajo del bloque siguiente. De ahí sacaréis un par de monedas.

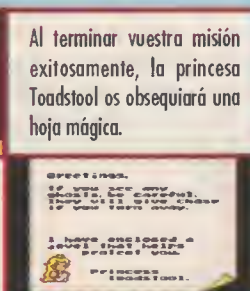
Estas plataformas están aseguradas a las cuerdas. Sobre ellas alcanzaréis el próximo suelo sin dificultad.



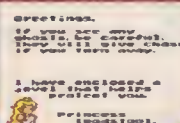
Las plataformas flotantes son diferentes. Al alcanzarlas debéis seguir avanzando rápidamente, ellas se desploman al instante.



Para finalizar el primer mundo habrá que derrotar primero a Larry. Para eso hay que saltar tres veces sobre su cabeza.



Al terminar vuestra misión exitosamente, la princesa Toadstool os obsequiará una hoja mágica.



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 2.1



Casi invisibles para las pequeñas bichas se han acultado debajo de los bloques de piedra. Las pequeñas bichas se han acultado debajo de los bloques de piedra. Saltad sobre ellas y así las conseguiréis que os dejen en paz.

En la cuarta que se esconden detrás de estos tubos se encuentra un bloque P y las respectivas monedas.

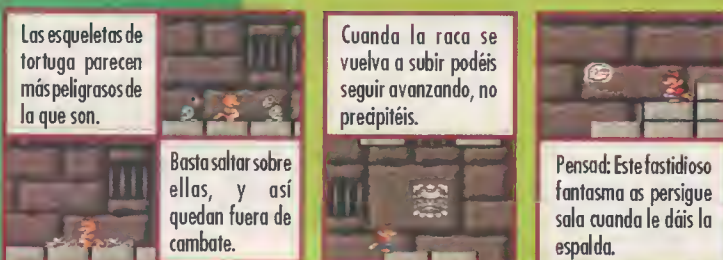
Al lograr pasar evitando la culebra de fuego podréis tomar la vida extra, que se encuentra en el bloque.

Activad el bloque P en el tubo, valéis a subir y de esta manera recolectáis monedas.

MUNDO 2.2



MINICASTILLO



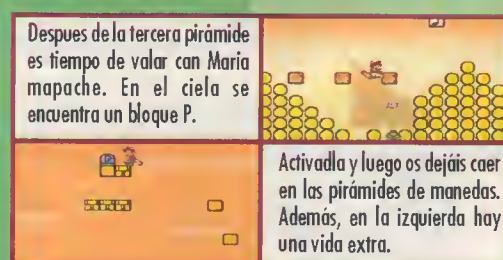
Las esqueletas de tortuga parecen más peligrosas de la que son.

Basta saltar sobre ellas, y así quedan fuera de combate.

Cuando la rana se vuelva a subir podéis seguir avanzando, no preapitéis.

Pensad: Este fastidioso fantasma os persigue solo cuando le dais la espalda.

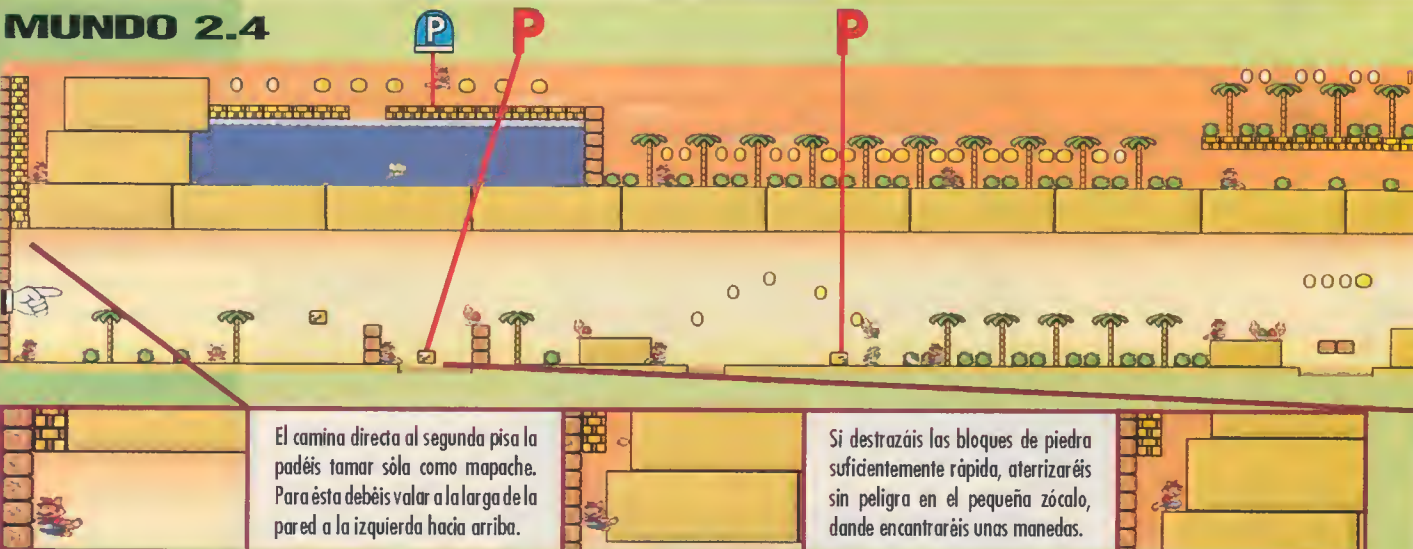
MUNDO 2.3



Después de la tercera pirámide es tiempo de valar con María mapache. En el cielo se encuentra un bloque P.

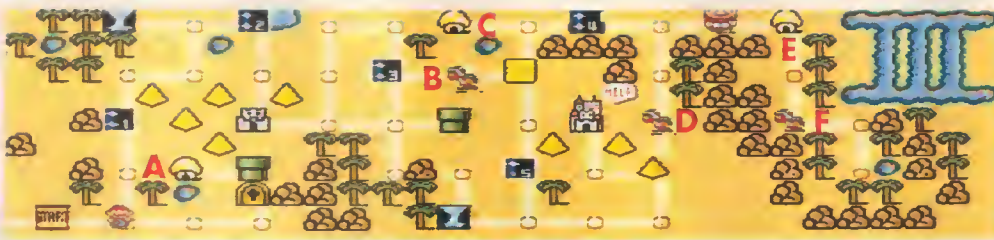
Activadla y luego os dejáis caer en las pirámides de monedas. Además, en la izquierda hay una vida extra.











MUNDO 2.4

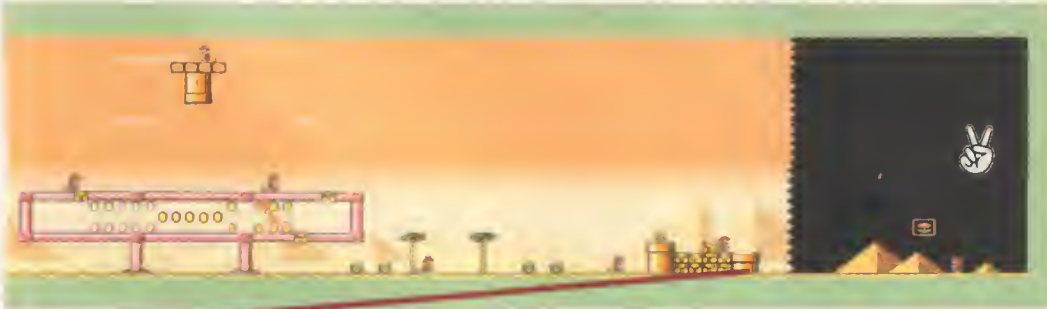



El camino directo al segundo piso lo podéis tomar solo como mapache. Para ésta debéis valar a la larga de la pared a la izquierda hacia arriba.

Si destráis los bloques de piedra suficientemente rápida, aterrizáis sin peligro en el pequeño zócalo, donde encontraréis unas monedas.



A	  
B	
C	  
D	
E	
F	





Gracias a la magia del bloque P podéis recolectar todas las monedas, que se encuentren en este mundo.





Si lográis recolectar 30 monedas en este mundo, aparecerá nuevamente la casa Toad blanca.




WÜSTE

Con la ayuda de los bloques musicales llegáis nuevamente al cielo. Esta vez...

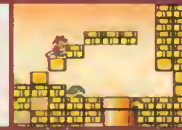





...podéis recolectar las monedas con mucha calma. No hay ningún peligro.




...la abertura, empujar la tortuga y ponerlos en un lugar seguro.



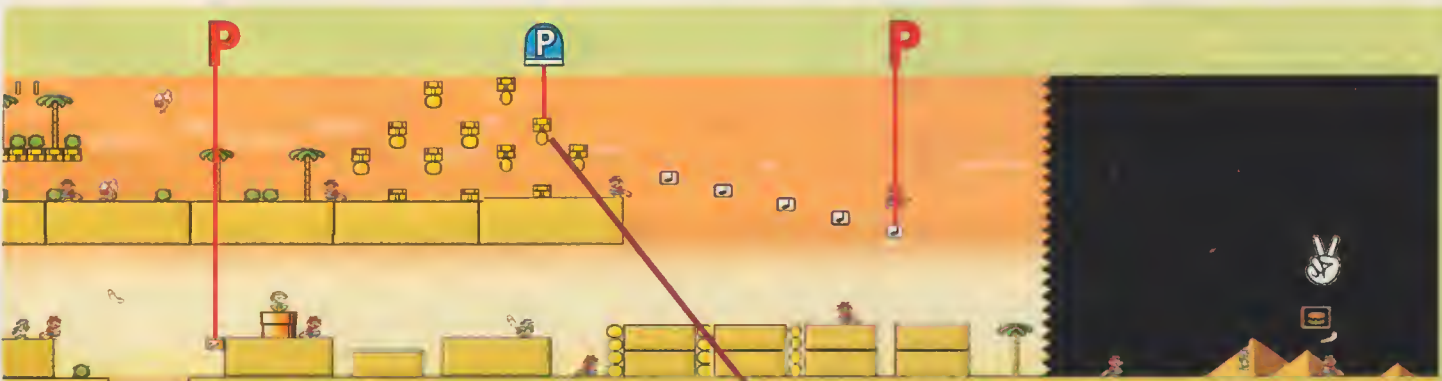
Para poner al descubierto este tubo de salida debéis saltar por ...




...cogéis simplemente un caparazón de tortuga, y lo arrojáis contra el sol. Per, cuidado pronto regresará.




En el desierto os espera ardientemente el sol. Como éste bribón es casi imposible sacárselo de enáma...



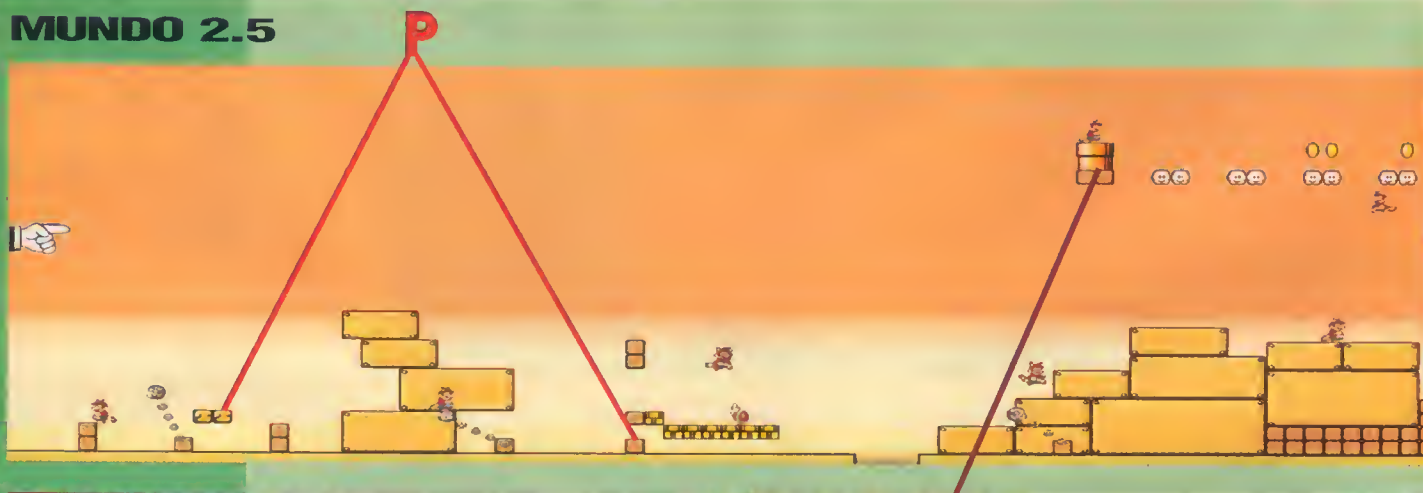
En este bloque se oculta un objeto de poder. Para poder recogerlo, os conseguis un caparazón de tortuga. Subís al bloque y arrojáis el caparazón contra la pared.





Debajo de la piedra de la izquierda se esconde un bloque P. Activadlo, antes de destruir cada uno de los bloques, ya que éstos se convierten, gracias a la magia del bloque P, en monedas.

MUNDO 2.5



Si subís por el tubo hacia el cielo, encontraréis un cuarto de monedas bastante singular. Primero cogéis los 8 monedas debajo de los bloques. Seguidamente trepáis el bloque en...

...el medio del cuarto y saltáis hacia la piedra encima de vosotros. De esta manera aparecerá un bloque P. Pero para poder activarlo es necesario destruir dos de los bloques al costado.



Al momento de tocar lo "P" se transforman los bloques en monedas. Intentad recolectarlas todas lo más rápido posible, porque yo sabéis las monedas se vuelven o transforman en poco tiempo.

Cuando hayáis soqueado bien el cuarto, en lugar de salir inmediatamente saltáis hacia el bloque de abajo al lado derecho. Si estáis de mapache brotará de aquí una vida extra escondida.

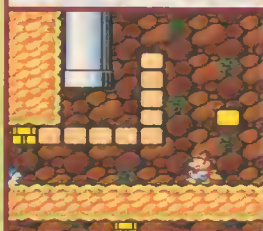


PIRAMIDE



En la pirámide encontraréis un objeto de poder al instante, éste se encuentra escondido en el bloque del centro en la primera loma. Sobre todo será de mucha ayuda al final de este nivel.

En este lugar no es necesario jugar de mapache, al tubo podéis llegar por medio del bloque que aquí se oculta. Activadlo y así entraréis al tubo.



Llegando al cuarto de bonos, tenéis que elegir: Recolectar las monedas normales, o con la ayuda de un bloque P transformar primero las paredes. Es igual por cual alternativa os decidáis...

...de todos modos debéis salir hacia el quinto bloque de arriba o lo derecha, antes de abandonar el cuarto. Ahí se encuentra una vida extra oculta.



Poco antes de la salida os tropezaréis con unos escarabajos sumamente deportivos. Estos cuelgan del techo y se dejan caer, cuando os acercáis. Por eso debéis estar siempre listos a saltar.

AERONAVE



Ezarillo puede ser activado solamente con una tortuga. Saltad sobre ella y la arrojáis por la abertura. Dentro de un momento este caparazón se abrirá camino entre los bloques...



...que serán demolidos, llegando así al bloque con el zarcillo. Ahora podéis trepar por esta magnífica planta, y os será posible llegar al cielo. Ahí encontraréis monedas y un tubo.



LA NAVE DE MONEDAS SECRETA



Si en el mundo 1, 3, 5 o 6 habéis logrado recolectar una cantidad de monedas divisible por 11...

y la penúltima cifra de vuestro puntaje es la misma a la cantidad de monedas, entonces debéis

terminar el mundo en un resto de tiempo par. Solo así aparece esta nave maravillosa.



EL SENDERO OCULTO EN EL DESIERTO



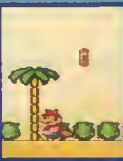
Colocáis en el mapa en este lugar del desierto y activad...



...el martillo. Los pedregones desaparecen y aparece el sendero.



Estos compadres fueguinos os regalarán una flauta mágica.



En la nave aérea solo se oculta un objeto de poder. Vosotros debéis hacer todo lo posible por obtenerlo, Morton os espera para daros la bienvenida.

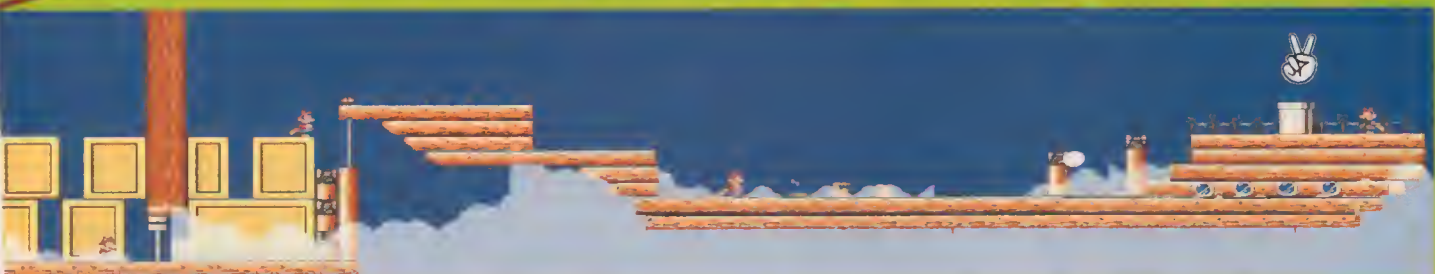


Al haber ahuyentado a Morton, reabiréis del rey, junto con una carta de la princesa, una nube. Ya véis todo este ajetreo mereció la pena.

Greetings,
You can stomp on your enemies using Kuribo's Shoe.

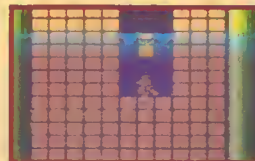
I have enclosed a jewel that helps protect you.

Princess Toadstool.



MUNDO 3.1

En la esquina inferior de la derecha del mapa encontraréis este bloque, en el que hay una vida extra oculta.



Sal fuera del agua y corre "más allá de la pantalla" hasta llegar al objeto de poder en este hueco.



MUNDO 3.2



Mientras estéis avanzado sobre el tronco, os atacarán unos peces voladores.



Al a izquierda del tubo de salida se encuentra un bloque P, al que debéis ir...



...para transformar las monedas en piedras. Así llegáis más fácil a la vida extra.

MUNDO 3.3

El primer bloque P trae monedas y os lleva



al bloque musical con Power-Up.



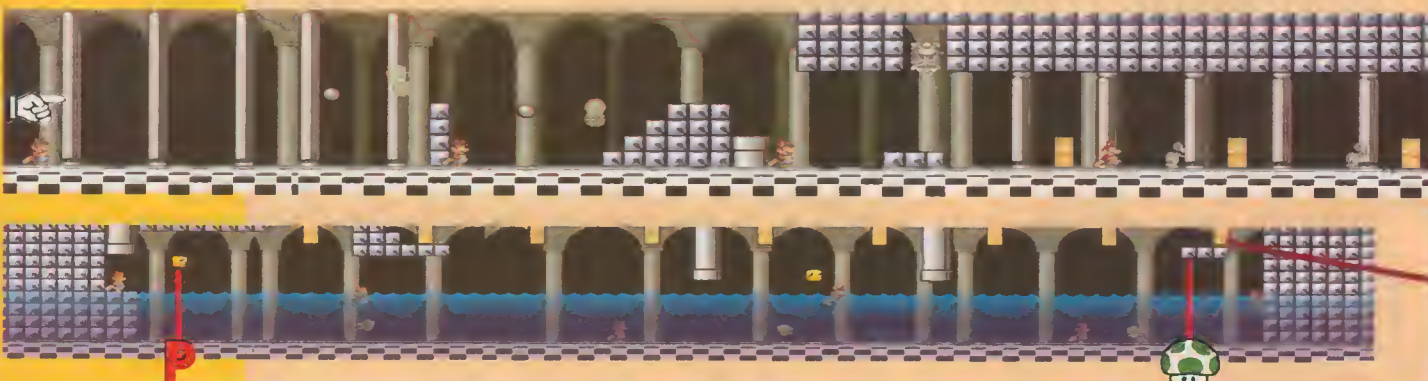
"P" Nr. 2 os lleva a un puente.



A la derecha de la salida hay un 1 UP.

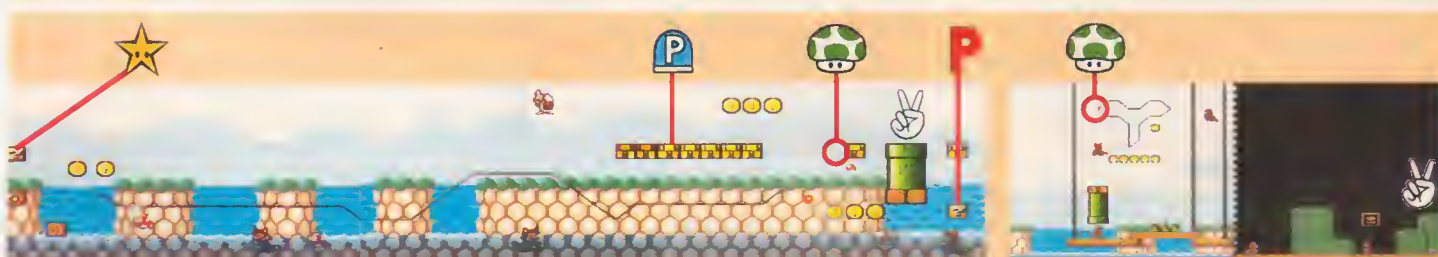


MINICASTILLO

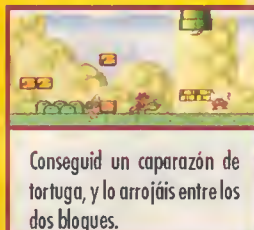




A		C		E		G	
B		D		F			

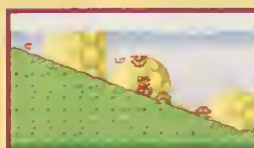
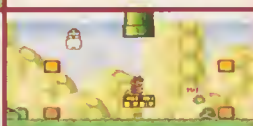


MUNDO 3.4



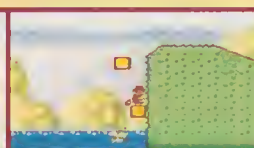
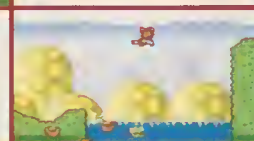
Conseguid un caparazón de tortuga, y lo arrojáis entre los dos bloques.

Ahora subid a la plataforma y podéis aseguráros tantas vidas extra como queráis.



De la primera loma os deslizáis sobre el trasero, eliminando de esta manera a vuestros adversarios, pero debéis...

...tomar un buen impulso para así, con un salto bien sincronizado, poder atravesar este pequeño charco.



Si no lográis hacer ésto en el primer intento, podéis tomar como ayuda los bloques escondidos en este lugar.



La última puerta dirige hacia un cuarto de monedas secreto. No dejéis escapar esta nueva posibilidad de recolectar bonos.

Detrás de esta puerta se esconde el guardián de este minicastillo. Tened cuidado, él es muy hábil y además puede volar.



MUNDO 3.5

A pesar del traje rana no debéis subestimar al gigantesco pez que os acecha en el agua.

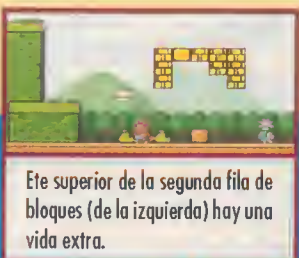


Si jugáis en este mundo con el traje rana, podéis ir hacia el tubo del medio en el fondo. Ahí hay una vida extra.

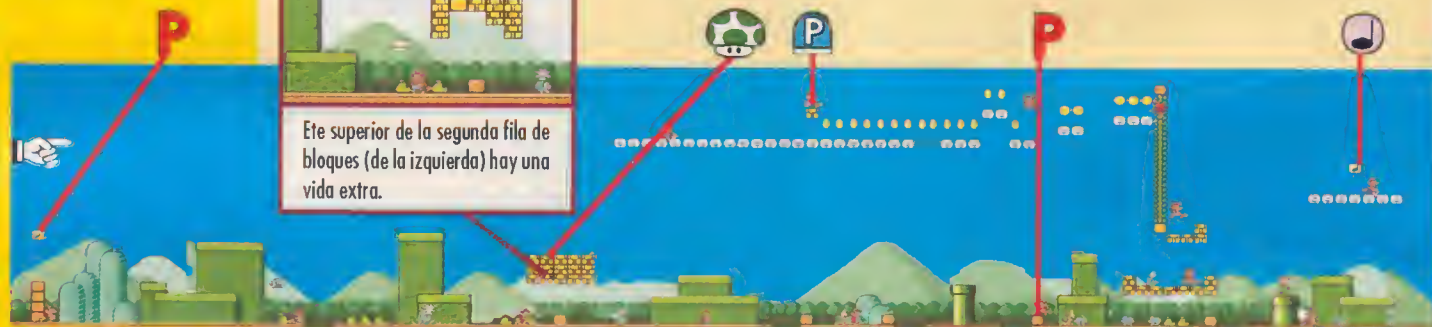


Antes del último tubo se encuentra un bloque invisible. Este bloque contiene una vida extra.

MUNDO 3.7



En el superior de la segunda fila de bloques (de la izquierda) hay una vida extra.

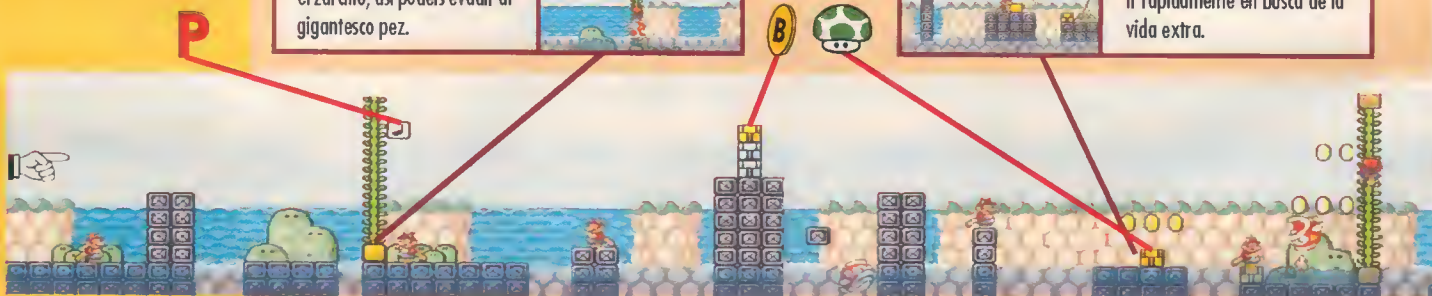


MUNDO 3.8

En caso de peligro trepad por el zarillo, así podéis evadir al gigantesco pez.



Cuando baje la marea, podéis ir rápidamente en busca de la vida extra.



MUNDO 3.9

Este tubo os conduce a un nuevo traje rana. En cuanto Mario entre en el tubo, debéis mantener el control de cruz oprimido en dirección izquierda. Si lo hacéis de esta manera...



...podréis llegar a la pared y sobre ella avanzar hacia el bloque con signo de interrogación. En este bloque se encuentra el buscado, y muy útil, traje rana. Es bueno tenerlo en este mundo.



Como en el mundo 3.4 tenéis aquí la posibilidad de recolectar una cantidad infinita de vidas. Subid a este tubo y arrojad un caparazón de tortuga en el hueco.

MUNDO 3.6

Consegid un caparazón de tortuga y arrojadlo por la derecha. Él se quedará entre los dos bloques...



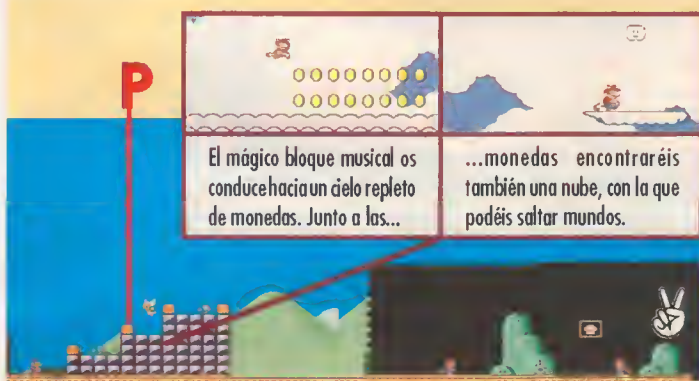
...de esta manera podréis ir sin dificultad hacia la fuente de monedas. Ahora podéis saquearla.

Con ayuda del bloque de hielo podéis hacer aparecer un bloque P. Vosotros lo necesitáis, para poder llegar más fácilmente a la vida extra.



...saltar hacia el bloque P. De esta manera aparece un 1 UP, y vosotros podéis coger el hongo dando un salto por encima del hueco.

Cuando saltéis sobre la semiesfera, como de costumbre se convertirán las piedras en monedas. Este es el momento indicado para...



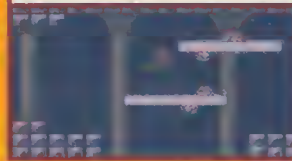
P

El mágico bloque musical os conduce hacia un cielo repleto de monedas. Junto a las...

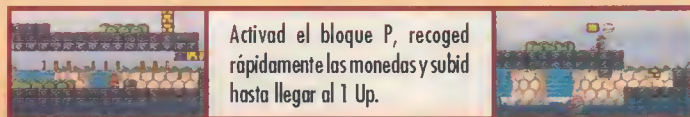
...monedas encontraréis también una nube, con la que podéis saltar mundos.

MINCASTILLO

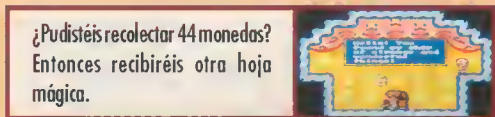
Antes de nadar por este obstáculo, observad los movimientos de los fantasmas hasta que se abra un hueco.



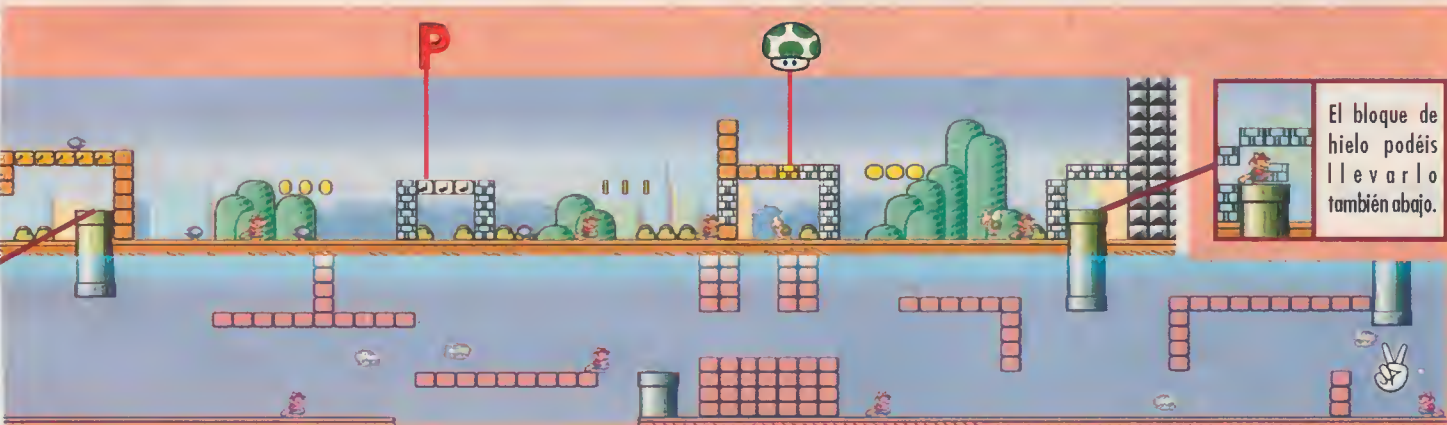
El jefe del minicastle es, a pesar de su capacidad de volar, fácil de vencer. Simplemente saltad sobre él desde los bloques.



Activad el bloque P, recoged rápidamente las monedas y subid hasta llegar al 1 Up.



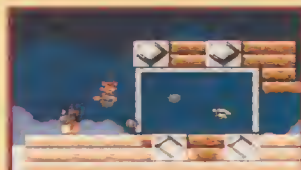
¿Pudistéis recolectar 44 monedas? Entonces recibiréis otra hoja mágica.



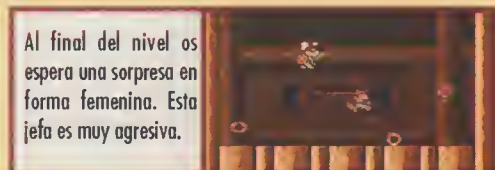
P

El bloque de hielo podéis llevarlo también abajo.

AERONAVE

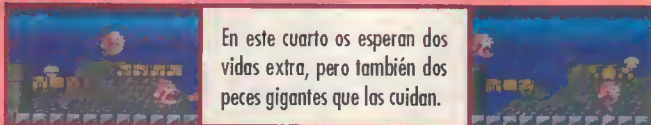


A bordo de la nave lueven bolas de cañón. Saltad sobre ellas y se destruyen.

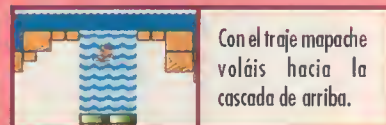


Al final del nivel os espera una sorpresa en forma femenina. Esta jefa es muy agresiva.

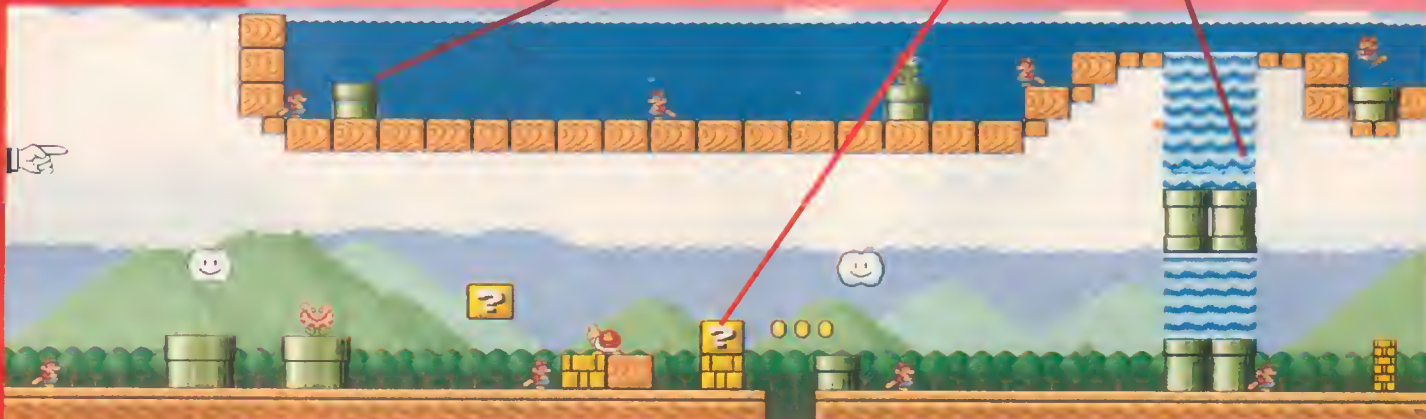
MUNDO 4.1



En este cuarto os esperan dos vidas extra, pero también dos peces gigantes que las cuidan.



Con el traje mapache voláis hacia la cascada de arriba.



MUNDO 4.2



Coged el bloque de hielo y avanzad por la derecha.

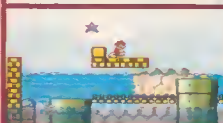


Arrojadlo contra el signo de interrogación.

Para la siguiente acción sería mejor que cogierais la estrella en este lugar.



...¡Corred lo más rápido que podáis recolectando las monedas aparecidas!



Luego avanzáis por la izquierda hacia abajo, y activáis el bloque P...



Si Habéis podido recolectar 22 monedas, recibiréis de Toad una hoja.

MINICASTILLO



MUNDO 4.4



Si nadáis dentro del tubo de bonos, apareceréis de pronto en un cuarto de bonos, que vale la pena. ¡Saltad primero hacia el bloque P...



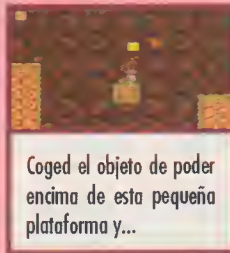
A				D				G			
B				E							
C				F							



MUNDO 4.3

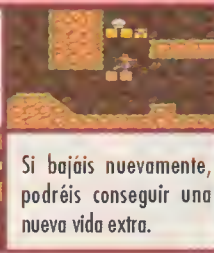


En esta situación tendréis que derrotar a estas tortugas, que están armadas con martillos.



Coged el objeto de poder encima de esta pequeña plataforma y...

...luego voláis hacia arriba, dónde encontraréis una gran cantidad de monedas.



Si bajáis nuevamente, podréis conseguir una nueva vida extra.

¡No corráis ciegamente tras el hongo; A la derecha os espera un enemigo!



...y recolectad rápidamente las monedas plateadas! Luego avanzáis a la parte siguiente. Antes de activar nuevamente...



...bloque P, debéis recolectar las monedas, que ya son visibles. Las siguientes serán más fácil de conseguir.



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 4.5



Estos bloques de interrogación pueden ser forzados con un caparazón.



Las balas de cañón vuelan baja: ¡Para saltar debéis tener mucho cuidado!



MUNDO 4.6



Esta vida extra aparece solamente, si no habéis entrada a las casas mágicas a la derecha.



Mario vestido de mapache, puede volar de este lugar hacia el cielo, para allí poder recolectar monedas y vidas extra.



MINICASTILLO



Al momento de trepar al ascensor, tendréis la posibilidad de culebrear entre las tubos, a bordo de este cacharro mágico.



Para cambiar de dirección, basta dar un salto. Pero si os golpeáis la cabeza, desaparecerá este magnífico ascensor.



¡No os quedéis mucho tiempo sobre los "donuts"! Porque corréis peligro de caer en la lava.



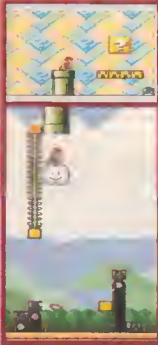
En der verborgenen Kammer ist natürlich mehr versteckt als nur ein paar Münzen. Das zusätzliche Bonbon ist wieder einmal ein Extraleben, das Ihr mit ein paar geschickten Sprüngen bekommt.

Über der Röhre unten rechts ist der erste versteckte Block zu finden. Springt auf ihn und arbeitet Euch Stufe für Stufe weiter nach oben, bis Ihr bei dem „Extra-Block“ angelangt seid.

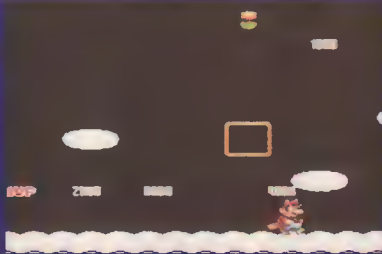


EXTRA

EXTRA



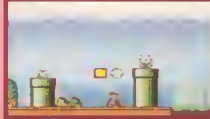
Sobre el "cañón doble" hay un zarcillo. Debéis activarlo, porque él os conducirá hacia el muy útil traje mapache.



Al final de las niveles también tenéis la posibilidad de ganar una vida extra. Si podéis hacer estallar el bloque carta, teniendo al mismo tiempo cinco adversarios en la pantalla, la recibiréis.



Si lograis hacer aparecer tres veces seguidas una carta con estrella, recibiréis ¡Cinco vidas extra! Para ésta debéis correr hacia el bloque-carta y saltáis contra él con un ángulo de 45°.



Después de haber atravesado la puerta, encontraréis un bono de vida oculto en el bloque.



Entrad por las puertas en estas casas mágicas, y el "mundo gigante" se convierte repentinamente en uno normal.



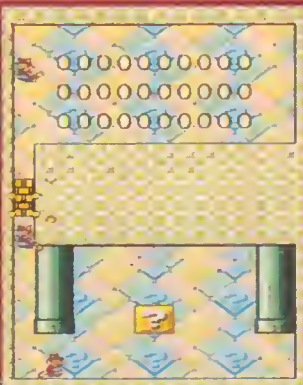
Si no queréis dejar pasar la oportunidad de recibir varios extras, debéis saltar sobre el bloque P. A la izquierda bajo él aparecerá una puerta de monedas. ¡Entrad en ella y oprimid el control de cruz hacia arriba!



Si no podéis pasar volando por este mundo, os espera un salto espeluznante. Los donuts flotantes se alcanzan saltando, con buen impulso, de la planicie de la parte inferior.



La próxima habitación especial os deparará una nueva vida extra. Si Mario tiene puesto el traje mapache, podéis recolectar las monedas doradas de la parte superior. Para esto debéis tomar impulso y subís volando por la izquierda.



AERONAVE

Esta plataforma solamente se mueve, si vosotros vais dando continuamente saltos sobre ella.



A la derecha del tubo de salida podréis tomar un poco más de poder, para vencer al enemigo final.



Los rayos de fuego son disparados de las turbinas con cierta regularidad, por eso son calculables.



Tirteo mortal: En la nave os espera Iggy, el Benjamin de Bowser, desaparece al acertarle tres veces.

SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 5.1



Después de haber activado el bloque P, dejáos caer, y abajo podéis recolectar todas las monedas que querráis.



...se encuentran ¡Cuatro vidas extra! ¿O será que el os está subestimando?

Increible pero cierto: Bowser os hace un obsequio. En esta hilera de bloques...



MUNDO 5.2



Al momento de bajar cayendo, intentad aterrizar sobre el bloque musical, para luego avanzar por la derecha. En el tubo hay un 1 Up.



FNICASTILLO

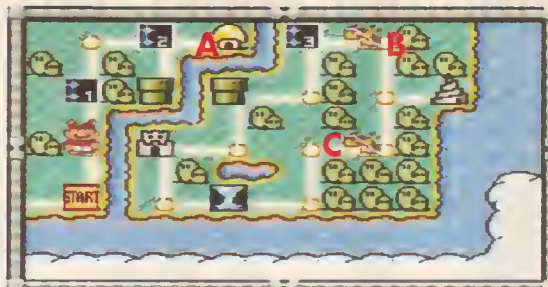


En total, este castillo es poco interesante para los mapaches entre vosotros. En él se encuentra un sendero secreto, que conduce al piso superior. Si avanzáis por allí, encontraréis un tubo, por el cual entraréis, y apareceréis...



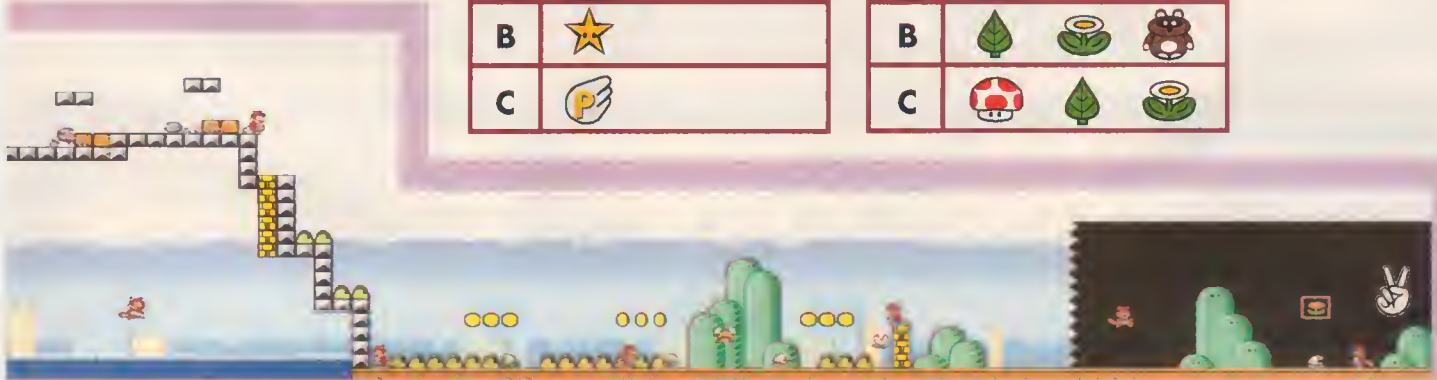
...en una habitación de bonos. Aquí encontraréis monedas, que conforman una flecha. Esta flecha os indica la dirección en que tenéis que volar, para llegar a encontrar los bloques ocultos. Allí obtendréis tres vidas extra.





A	
B	
C	

A	
B	
C	



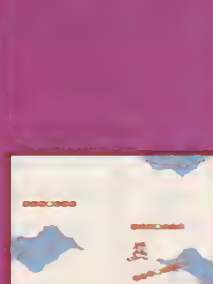
MUNDO 5.3



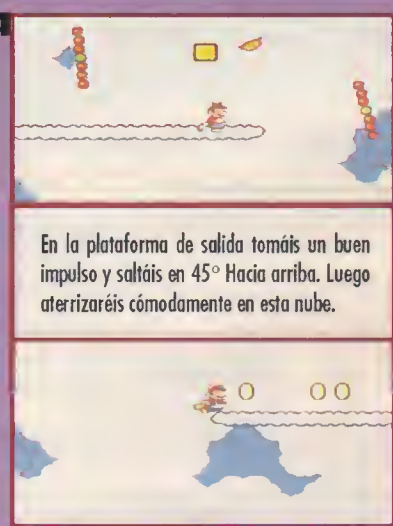
...saltar de abajo hacia el enemigo, que viene con la bota. De esta manera tomáis posesión de ella. Ella también os protege de las plantas.

Esta es el único mundo, en el que podéis conseguir la gigantesca bota saltarina. Para éste cometido debéis...

MUNDO 5.4



Si no queréis tener muchos problemas, entonces evitad caer sobre las plataformas rotantes.



En la plataforma de salida tomáis un buen impulso y saltáis en 45° Hacia arriba. Luego aterrizáis cómodamente en esta nube.

TORRE



¡Cuidado con el bicho, al momento de coger el hongo!

En este lugar se encuentra el único objeto de poder de la torre.

¡Activad el zarillo y subid por él! Así finaliza la primera parte de este mundo. ¡Bienvenidos en las nubes!

MUNDO 5.5



MUNDO 5.6



Para llegar con seguridad a la próxima nube, saltad primero sobre estos bichos.



En este lugar la hoja no sirve de mucho: Os convierte en Mario mapache, pero tenéis poco espacio para tomar impulso.



MUNDO 5.7



Antes de entrar al mundo 5.7, deberíais escoger una estrella. De esta manera ocurre...



...algo singular. En estos puntos aparecerán mas estrellas en vez de monedas.



Para poder recoger esta vida extra, tenéis que pasar evitando a la planta agresiva.



Este bloque hace aparecer tantas monedas, que tendréis poco tiempo para cogerlas.

Sólo con las el ala mágica o vestidos de mapache, podéis llegar al bloque P.



MINICASTILLO



Recoged la estrella del bloque a la derecha, y ponéos en marcha hacia el jefe del minicastillo. No os dejéis confundir ni os amedrentéis por las bolas de fuego.



Este minijefe también está dotado de alas. ¡Preparaos para un fuerte combate aéreo!

MUNDO 5.9



Cuando aparezca en la pantalla la bala de fuego, deberíais prepararos para saltar. Al haber vencido al enemigo, podéis ir tranquilamente saltando de plataforma en plataforma.



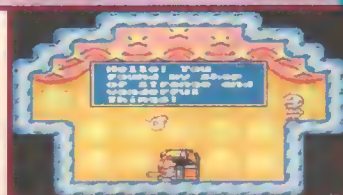
AERONAVE





Utilizando el viejo truco co el caparazón, podéis abrir estos tubos. Entráis al cuarto de bonos y conseguís un traje mapache.

Si conseguisteis recolectar más de 27 monedas en este mundo, a pesar que los fastidiosos "donuts" no os dejaban en paz, entonces merecéis verdaderamente la hoja, que recibiréis en la casa Toad. ¡Felicitaciones!



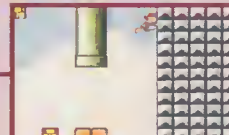
Al final del mundo 5.6 el bloque P tiene un significado más importante. Además de la ya conocida ayuda económica hace...



...aparecer un puente, que conduce a la salida. Para llegar a alcanzar el tubo de salida a tiempo tenéis que ir muy deprisa.



Al final del nivel debéis tener un poco de cuidado. Lakitu empieza a bombardear a más no poder.



...subir volando más allá de la pared en dirección directa hacia la salida. Así se pueden evitar peligros.

¡Qué buen Mariomapache! Para poder llegar arriba no es necesario ir por el tubo. Ahora podéis...



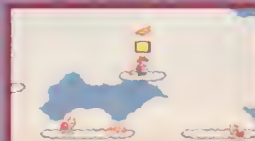
MUNDO 5.8

El primero de los objetos de poder se encuentra directamente junto a la salida.



...por el otro no os debéis poner nerviosos, cuando el bribón de Lakitu comience a disparar con huevos de Stachi.

En este mundo debéis demostrar dos cualidades: Por un lado vuestra habilidad para ir saltando de nube en nube...



Poco antes de la meta recibiréis una recompensa mas: ¡Otra hoja!

En el camino hacia Roy, el jefe de esta aeronave, encontraréis solamente un objeto de poder. Esta es la principal razón, para no dejar pasar la oportunidad de recogerlo del bloque. En caso contrario os arrepentiréis, al llegar al último cuarto.



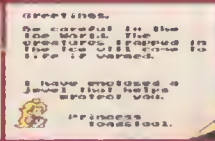
Aunque vosotros ya conocéis estos lanzallamas, debéis tener cuidado. Ellos aparecen repentinamente.

Sobre la cubierta tenéis que pasar por una fila de cañones. Se pasa en verdad como una carrera de obstáculos.



Roy es, a causa del sobrepeso, inmóvil en el momento de llegar al piso. Por este...

...motivo debéis intentar estar en el aire, cuando el esté abajo. La nube os pertenecerá pronto.



SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 6.1

No os resbaléis sobre tanto hielo y nieve dejando pasar el primer objeto de poder.		Si no queréis enfrentaros continuamente a estas plantas...		...entonces tendréis que volar hasta que podáis volver a bajar.	
	Después, directo hacia arriba. Entrad por esta pequeña puerta...		...y avanzáis directo hasta el bloque P. Lo activáis...		... y os metéis debajo de los bloques de hielo. De esta manera podéis recolectar las monedas.

MUNDO 6.2

	En el bloque se encuentra una vida extra difícil de alcanzar.		Saltad hacia el bloque y de inmediato bajad a coger el hongo.	
--	---	--	---	--

MINICASTILLO

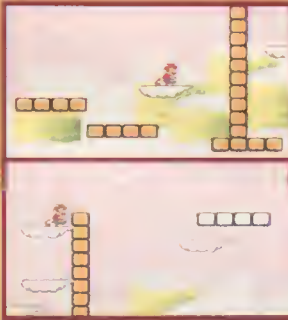
Obtener el objeto de poder desde la plataforma móvil es algo difícil de lograr, pero no imposible.		Una vez arriba, lo mejor es dejar pasar el ascensor. Cuando se dé la posibilidad, saltáis por la derecha hacia abajo. De esta manera podéis evitar a la bola de fuego, y podéis llegar a la puerta sin problemas.	
		En la próxima cámara, después de dar un par de pasos, debéis dar un gran salto para poder alcanzar la vida extra arriba a la derecha.	

MUNDO 6.4

	¡Saltad hacia la parte derecha del bloque! Al hacerlo, el hongo sale por la izquierda, no al abismo.		Con un salto podéis hacer aparecer el bloque musical. Con la ayuda de él llegaréis a un cielo de monedas.	
--	--	--	---	--



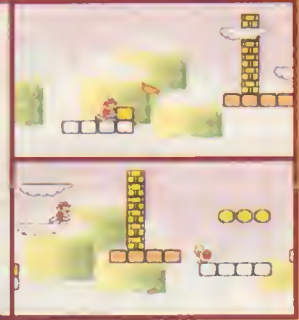
A				C		E	
B				D			



Para pasar sobre estas paredes, tan altas como un árbol, necesitáis las nubes. Montáis sobre la primera y esperad hasta poder saltar a un escalón mas alto. Al haberlo logrado, debéis ir rápido hacia la fuente de monedas.



A pesar que la pantalla avanza rápidamente hacia la derecha, si os dáis prisa, podréis gozar del objeto de poder. De esta manera también alcanzaréis la nube a tiempo.



MUNDO 6.3

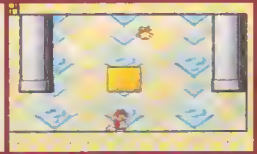
No os dejéis asustar por los espacios vacíos, y avanzad con pasos rápidos. Luego...



Coged el caparazón y lo arrojáis contra este bloque.



...por esta planta maravillosa, desde la punta saltáis a los tubos.



...tenéis que saltar a tiempo sobre la tortuga que se acerca.



De este bloque crecerá un zarzillo rumbo al cielo. Ahora subís...



Vuestro esfuerzo será recompensado con un traje de mapache. Pues lo tenéis merecido.



Para poder emboisar el 1 Up poco antes de la salida, debéis demostrar todas vuestras habilidades.



Al haber saltado hacia el bloque, debéis subir a él tan rápido como un rayo, si no: Perderéis el hongo.



Activando el bloque P se transforman las piedras. Y vosotros tendréis espacio para tomar impulso hacia el 1 Up.



¡A correr! Poco antes del hueco oprimid el control de cruz hacia abajo para pasar el bloque.

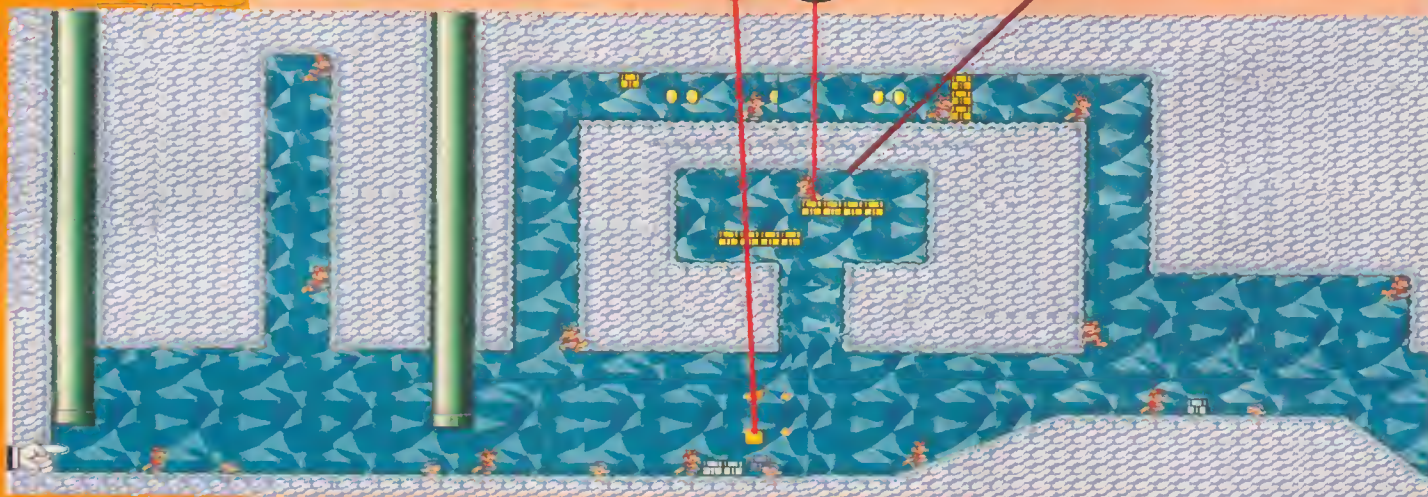


SUPER MARIO BROS. 3

MUNDO 6.5



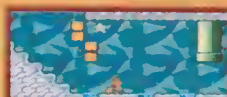
Si tenéis el traje mapache, podéis valor a la minicueva. Allí "empujáis" el bloque de arriba a la izquierda. Si no podéis atrapar el hongo aquí, la podéis hacer en la parte inferior.



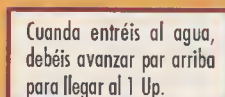
MUNDO 6.6



Si queréis un abeto de pader, entonces debéis ir hacia arriba, donde la encontraréis.



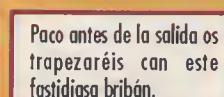
Despues seguis por abajo, entonces encontraréis la estrella en estos blaques.



Cuanda entréis al agua, debéis avanzar por arriba para llegar al 1 Up.

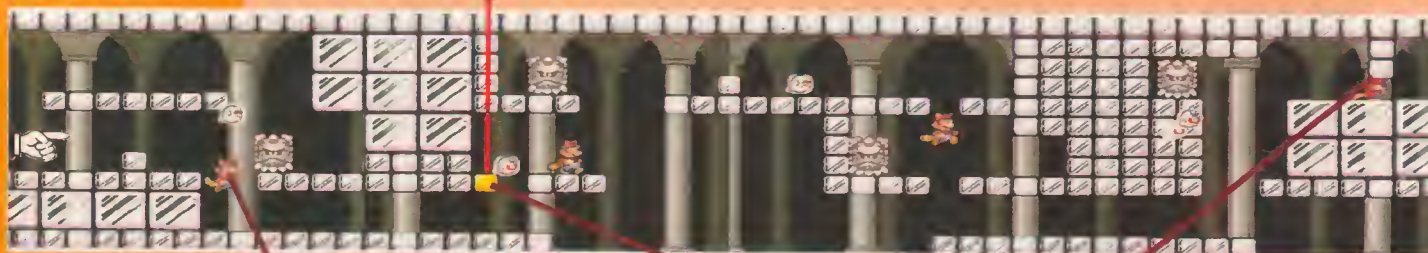


Alga más a la derecha se encuentra escandida atra abeto de pader.



Paco antes de la salida os trapezaréis can este fastidiosa bribán.

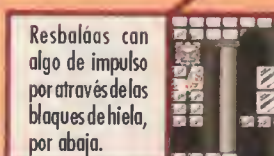
MINICASTILLO



Estas estropajas as quieren hacer daño. De alguna manera habrá que pasarlos.



Can ayuda de esta haja de poder, padéis tamar unataja por los aires.



Resbaláas can algo de impulso por através delas blaques de huela, por abajo.



MUNDO 6.8



Un antigua truca también ayuda en níveis altas: Si habéis podida atrapar un caparazán de tartuga, tenéis el arma de defensa perfecta cantra las endemaniadas plantas.



Si habéis lograda trepar por los blaques de huela, que

EXTRA



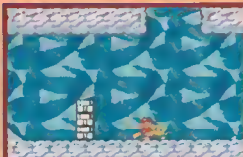
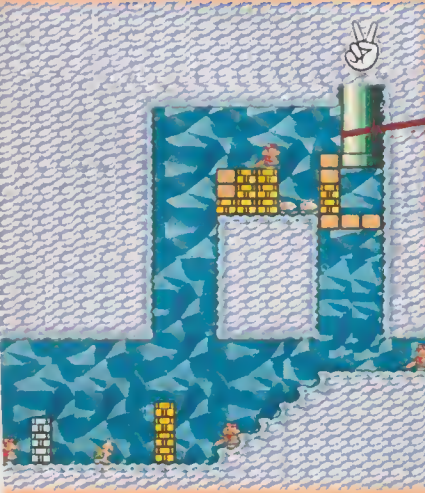
Seguramente os habéis preguntado ¿Qué función tiene la flauta mágica? Si la activáis sobre un mapa de los mundos, un tornado os llevará hacia una zona Warp. Los niveles 2, 3 y 4 los podéis alcanzar desde el mundo 1,

el quinto, sexto y séptimo, los alcanzáis desde los mundos 2-6. A los tubos del octavo mundo podéis llegar a través de la zona Warp, utilizando la flauta en el séptimo mundo. ¡Utilizad esta maravilla!



Una prevención para los coleccionadores entre vosotros: Solamente podéis juntar 28 objetos en vuestra colección.

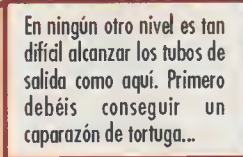
EXTRA



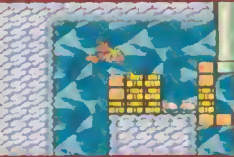
...y luego volar con él lo más rápido posible hacia arriba. Aterrizad sobre la hilera de bloques, y al caparazón le dáis su merecido puntapié.



...este caparazón hará desaparecer los bloques y la peligrosa planta que os estorban. Así queda libre la salida por los tubos.



En ningún otro nivel es tan difícil alcanzar los tubos de salida como aquí. Primero debéis conseguir un caparazón de tortuga...



Todo esto debéis hacerlo así de rápido, porque las tortugas reviven después de unos cuantos segundos. Si os habéis apresurado, entonces...



¡Sensacional! Uno puede ir las veces que quiera por los tubos al cuarto secreto. Y lo mejor: ¡Los bloques siempre tienen algo!



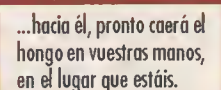
MUNDO 6-7



¡Difícil! Para recibir un anda tenéis que acumular 78 monedas.



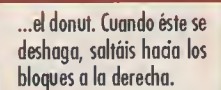
Para obtener el 1 UP sobre los bloques "donuts", simplemente saltáis...



...hacia él, pronto caerá el hongo en vuestras manos, en el lugar que estáis.



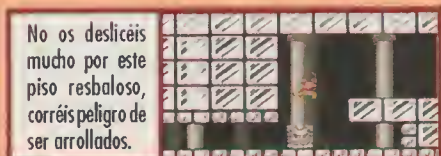
Para encontrar la salida en esta lugar, primero os tenéis que parar sobre...



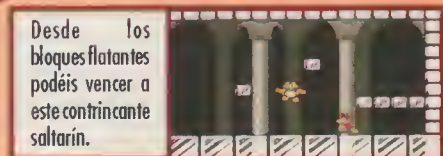
...el donut. Cuando éste se deshaga, saltáis hacia los bloques a la derecha.



Esperad ver los movimientos del malvado antes de saltar hacia la plataforma.

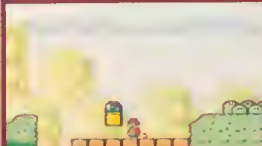
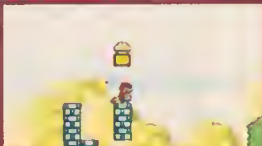


No os deslicéis mucho por este piso resbaloso, corréis peligro de ser arrollados.

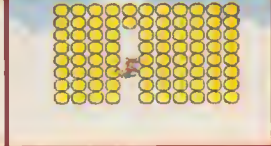


Desde los bloques flotantes podéis vencer a este contrincante saltarín.

forman una H, recibiréis una vida extra de recompensa.



El ala mágica puede demostrar su valor en este mundo. Después de haber activado el bloque P, tenéis que seguir por los aires, donde encontraréis 88 monedas esperando por vosotros.



MUNDO 6.9



Al comenzar, nadad lo más pronto posible hacia arriba. Saltad sobre el bloque al lado de la pared y seguidamente hacia la plataforma. Avanzad al bloque musical dejando atrás las glotonas plantas. Allí hay una flor de fuego.



P



MUNDO 6.10



...tortuga. Tread por él hasta la plataforma de hielo y tomad posesión del bloque P.



El zarcillo lo podéis activar con vuestra cola de mapache o con un caparazón de...

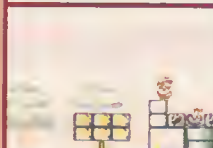


Un salto más a la dercha y podréis tomar un refrescante baño de monedas.

¡A punta de bala! Inclusive las monedas congeladas dentro de los bloques de hielo son posibles...



¡Bajad por el tubo, saltad sobre el bloque y seréis recompensados! Aquí obtenéis el traje martillo.



...de conseguir. Simplemente disparadles. De esta manera podéis también entrar en las tuberías.



MINICASTILLO



P

AERONAVE



Con este vehículo de transporte ya tenéis algo de experiencia, ya que anteriormente lo habéis utilizado. ¡Mostrad lo que podéis!



En esta trampa sólo ayuda una cosa: ¡Mantened cabeza fría!





Luego podéis embolsar muy tranquilamente la vida extra.



Si tenéis puesto el traje rana, podéis subir por este tubo. En el hallaréis tres bonos de vida.

Este bloque P es difícil de alcanzar, pero transforma las plantas en monedas.



EXTRA



Si tenéis puesta el traje de mapache, tendréis la posibilidad de convertiras por unas segundos en estatua de piedra.

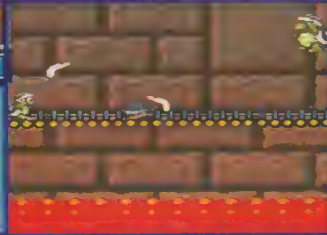
Na imparta que peligra os aceche, en esas
mementas na os pode pasar nada, pensad
en esta y na tendréis problemas.



Si activáis el traje marilla, antes de entrar en un munda, tendréis buenas cartas en la mano. Cuando las enemigos se acerquen os arrastrarán y de esta manera estaréis protegidos.



EXTRA



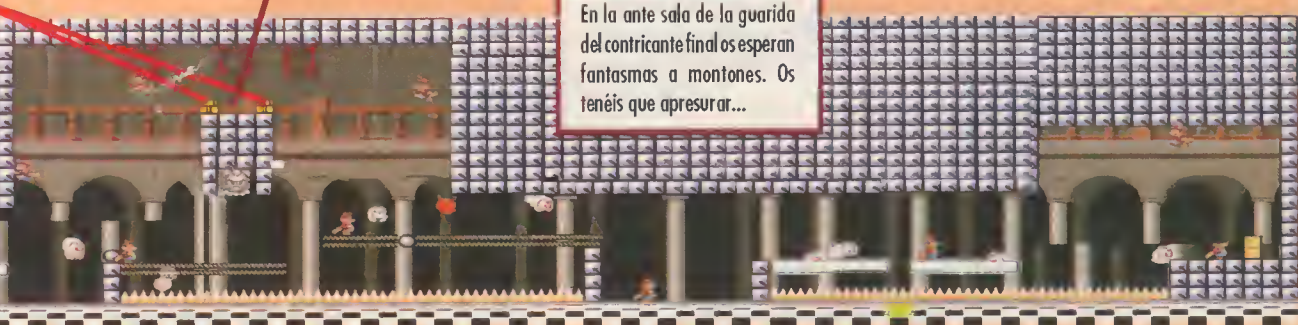
Haciendo una excursión por el piso superior encontraréis dos fuentes de monedas.



...a alcanzar la puerta.
Luego encontraréis al
jefe de este castillo, ¡Tres
saltos sobre él y listo!



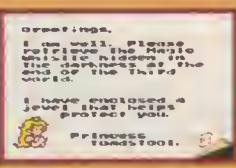
En la ante sala de la guarida del contricante final os esperan fantasmas a montones. Os tenéis que apresurar...



Una hoja irrisoria,
más no
encontraréis en la
cubierta de arriba.



En el interior de la nave os espera Lemmy. Este canalla revolotea sobre bolas de colores y las lanza contra vosotros. ¡Vaya, qué embrollo!



MUNDO 7.1



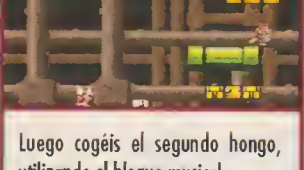
Antes de salir de este mundo, deberíais coger el tercer hongo.



No dejéis de lado a las monedas, siempre es bueno tenerlas.



Después eliminad a las tortugas y subid por el tubo a la derecha.



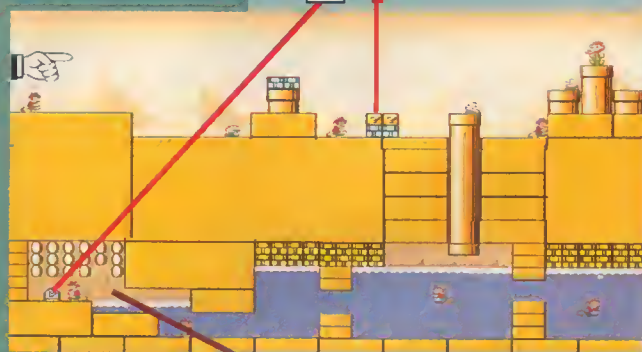
Luego cogéis el segundo hongo, utilizando el bloque musical.



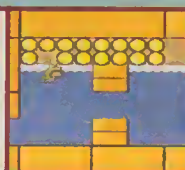
Después de los primeros obstáculos recibiréis un 1 UP.



MUNDO 7.2



Saltad sobre este bloque y luego rápido al agua, para recoger todas las monedas.



MUNDO 7.3



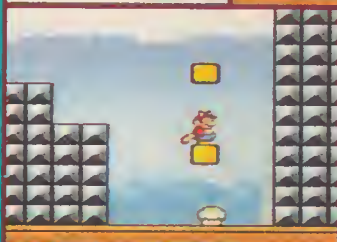
Si lográis llegar a este bloque mientras dure el efecto de la estrella, saldrá de éste otra estrella. De otra manera saldrán solamente monedas.

Detrás del primer bloque se oculta una estrella, la cual os vuelve invulnerable por unos momentos. Corred rápido a la derecha.



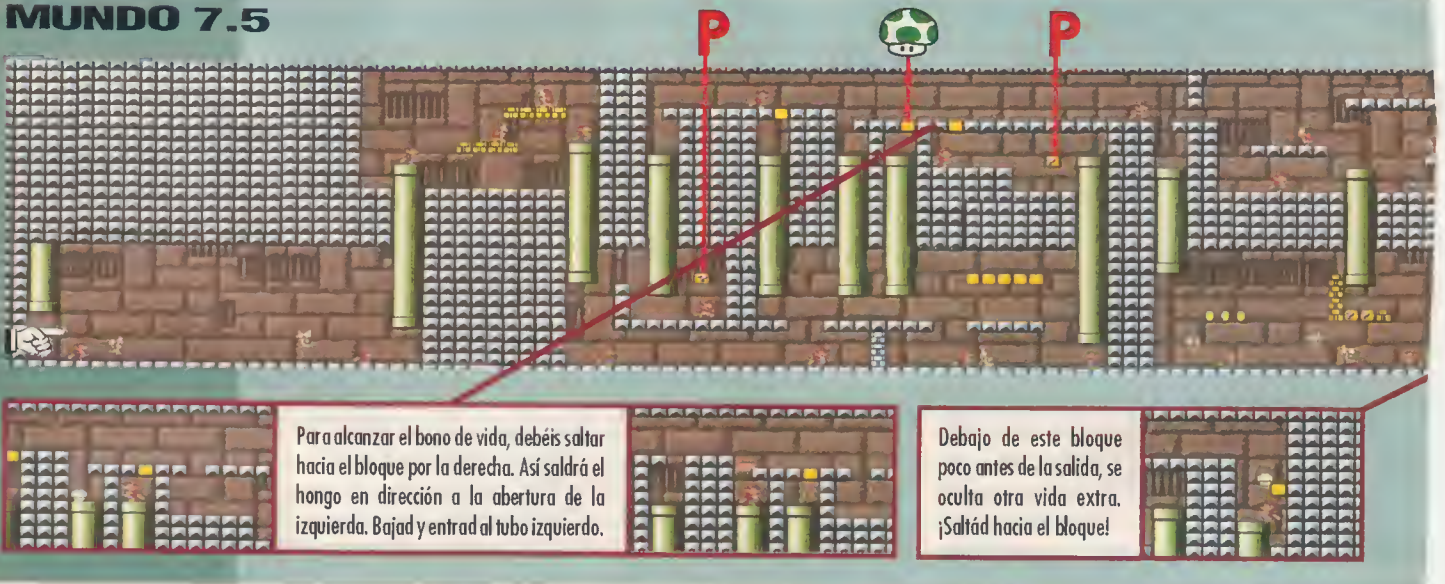
MUNDO 7.4

Antes de bajar por tuboexpress, deberíais intentar, tomando un buen impulso, saltar por encima de la inmensa pared,...

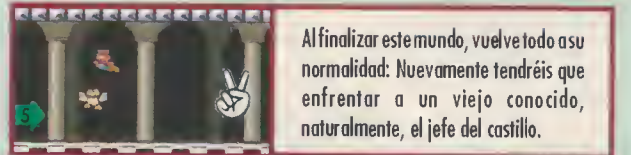
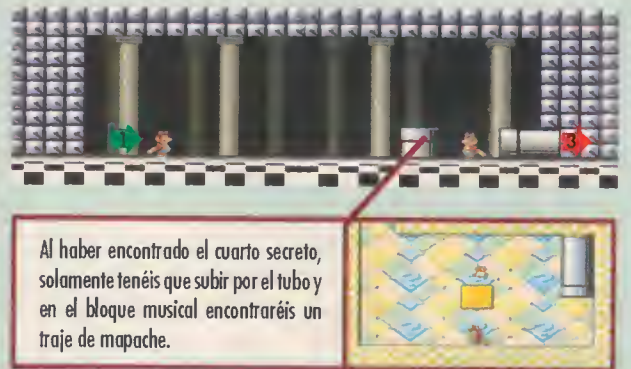
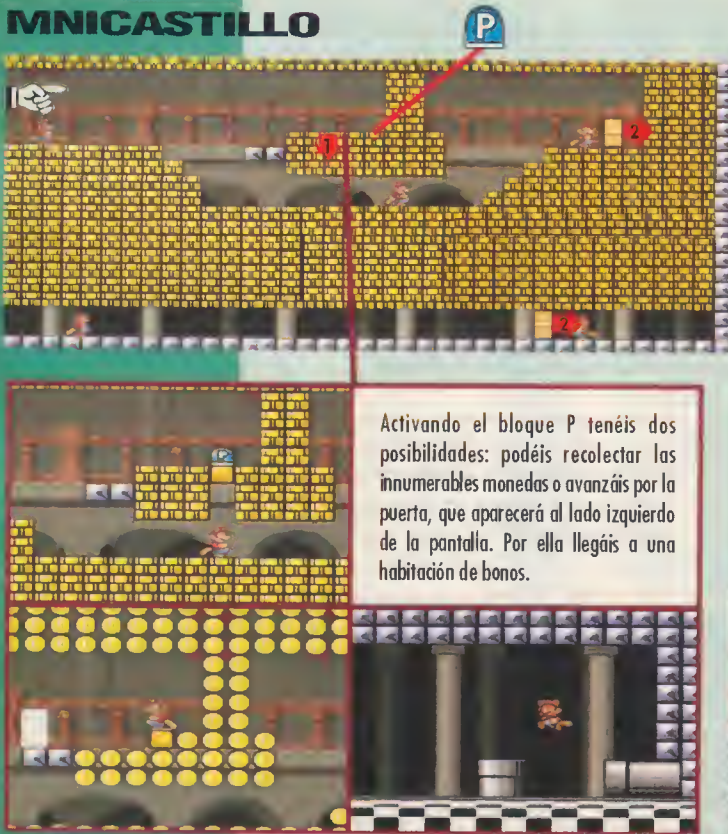


...porque al otro lado se encuentran dos vidas extra, en espera de ser recogidas por vosotros. ¡Hacedlo sin titubear y no perdáis tiempo!

MUNDO 7.5



MUNICASTILLO



PIRAÑA



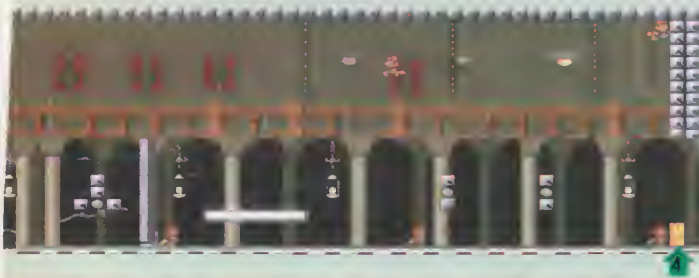
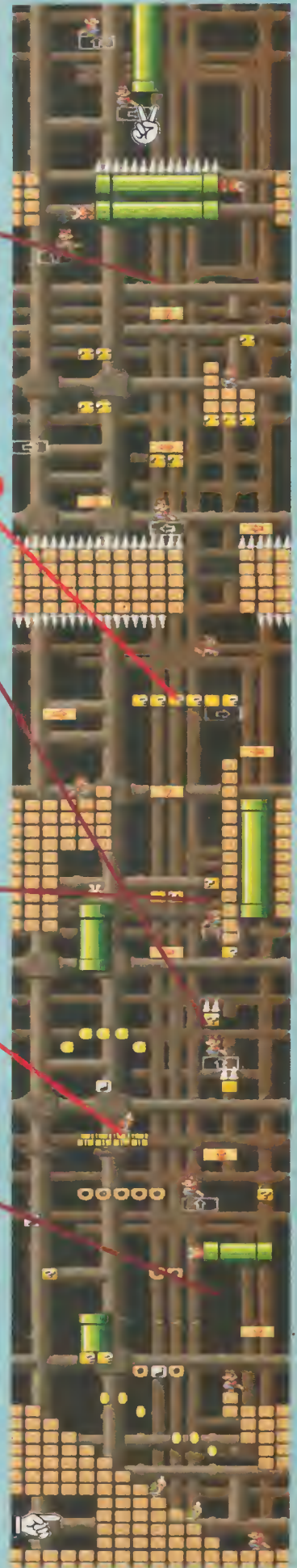
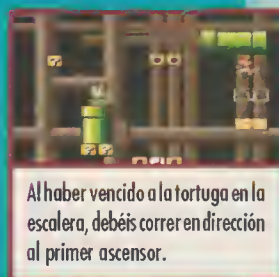
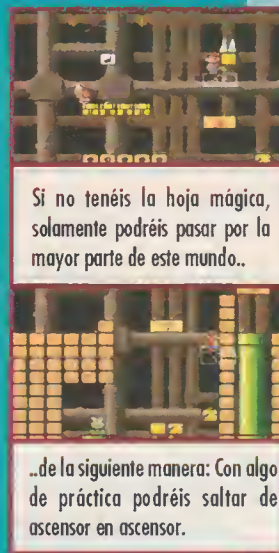
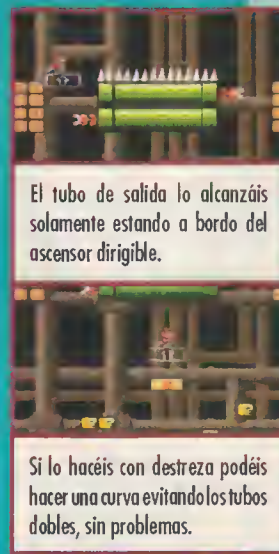
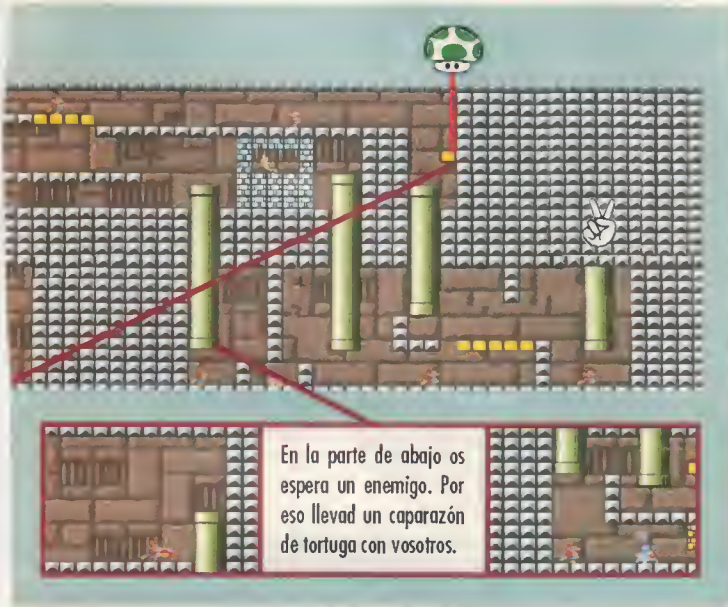
En este minimundo necesitáis saltar con mucha precisión. Si lográis pasar esta prueba con...



...éxito, entonces seguiréis por el mundo subterráneo. Allí encontraréis una hoja mágica.



MUNDO 7.6



MUNDO 7.7

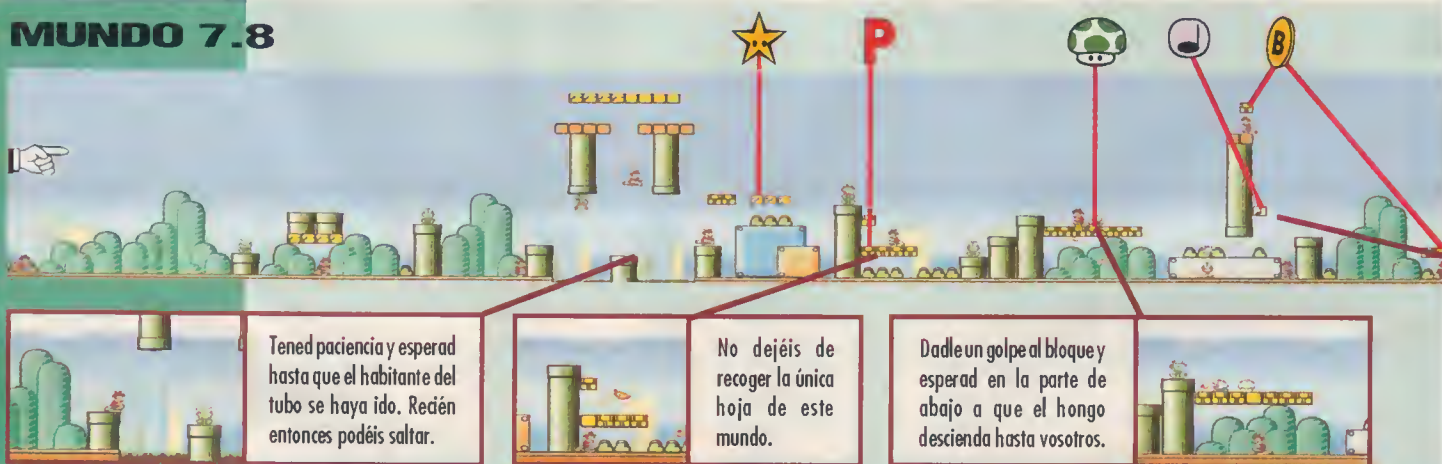


¡Qué pesadilla! Todo el mundo 7.7 está repleta de plantas hambrientas. La única forma de pasar a salvo es por medio de las estrellas, que recogéis una tras otra.

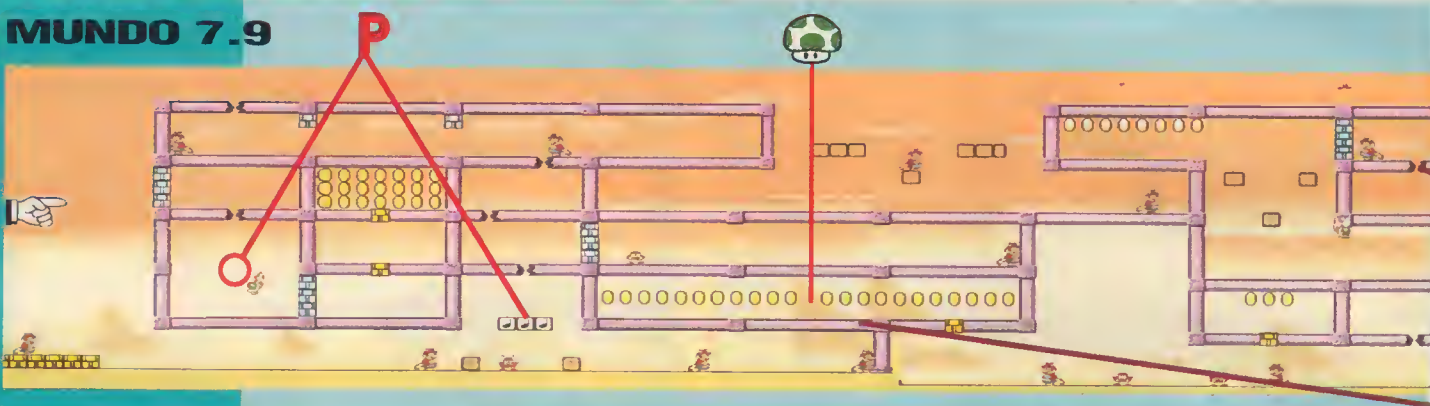


SUPER MARIO BROS. 3

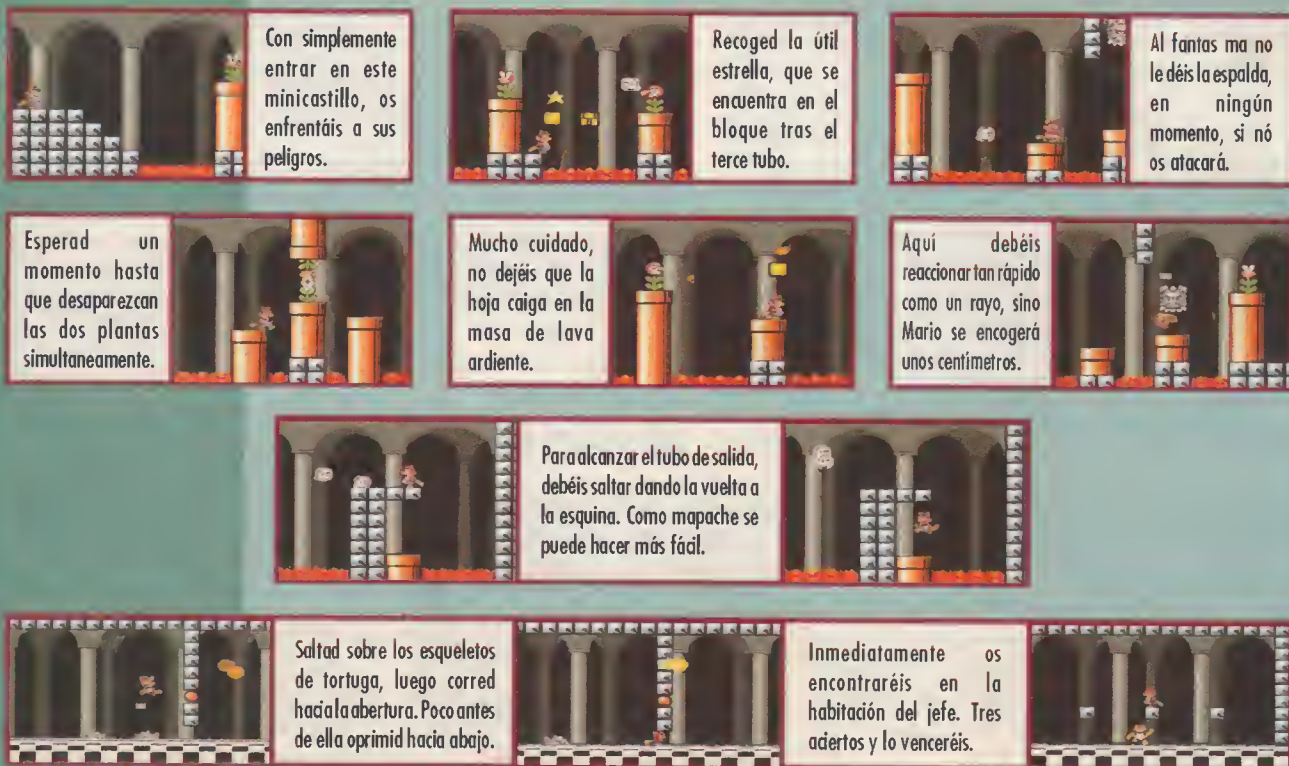
MUNDO 7.8



MUNDO 7.9



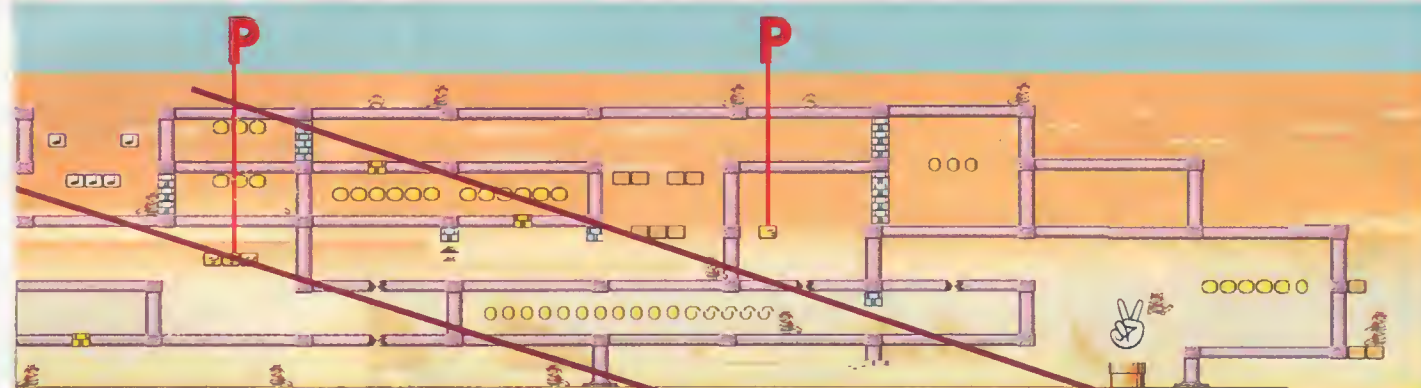
MINICASTILLO 2



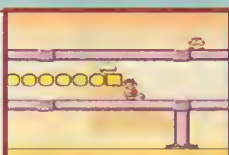


El bloque musical oculto os abrirá el camino hacia un maravilloso cielo lleno de monedas.

Un par de pasos antes de llegar a la meta, hay una vida extra en el medio de la fila superior de bloques.



Eliminad a la serpiente de fuego y os pertenecerá este 1 UP.



Habiendo pasado por los bloques musicales, id por la izquierda.



En este lugar no avancéis por la derecha, ¡Es un callejón sin salida!

PIRAÑA



Para pasar por estas plantas carnívoras hay sólo un medio, ...

¡Saltad de bloque musical en bloque musical!



La recompensa al final de este nivel la recibiréis en el zócano. Se trata de un superhongo rojo.



AERONAVE

En la penúltima aeronave no encontraréis nada novedoso.



Solamente los pisos movedizos son algo dificultosos.



Resbaláos por debajo del tronco, seguidamente faced frente al agresivo marineró.



Venced a Ludwig y os daréis cuenta, que os encontraréis cerca de Bowser. Su carta lo dice todo.

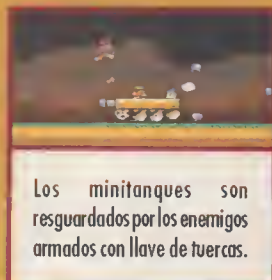


Yo! Ludwig! The
princess! While you
are looking around.
Here's here in my
castle. It was sure
to try and rescue
her.
No ha ha...
King of
the Koopa

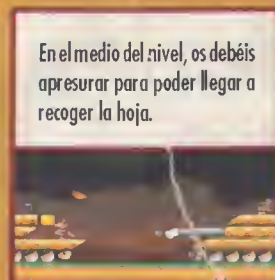
TANQUES



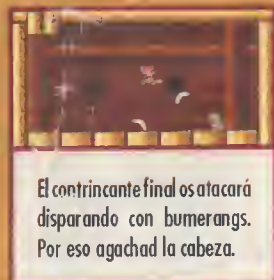
En el último mundo la cosa se pone brava. Lluven balas de cañón, pasando por vuestras orejas.



Los minitanques son resguardados por los enemigos armados con llave de tuercas.

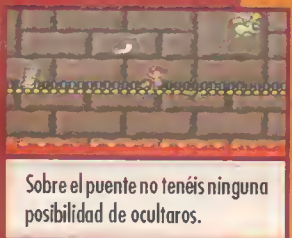


En el medio del nivel, os debéis apresurar para poder llegar a recoger la hoja.

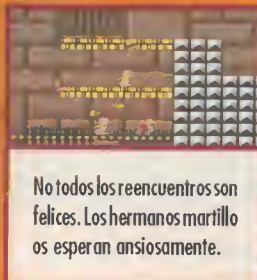


El contrincante final os atacará disparando con bumerangs. Por eso agachad la cabeza.

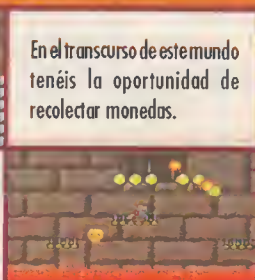
SUBMUNDO



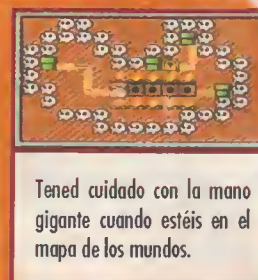
Sobre el puente no tenéis ninguna posibilidad de ocultaros.



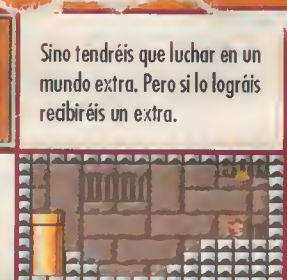
No todos los reencuentros son felices. Los hermanos martillo os esperan ansiosamente.



En el transcurso de este mundo tenéis la oportunidad de recolectar monedas.

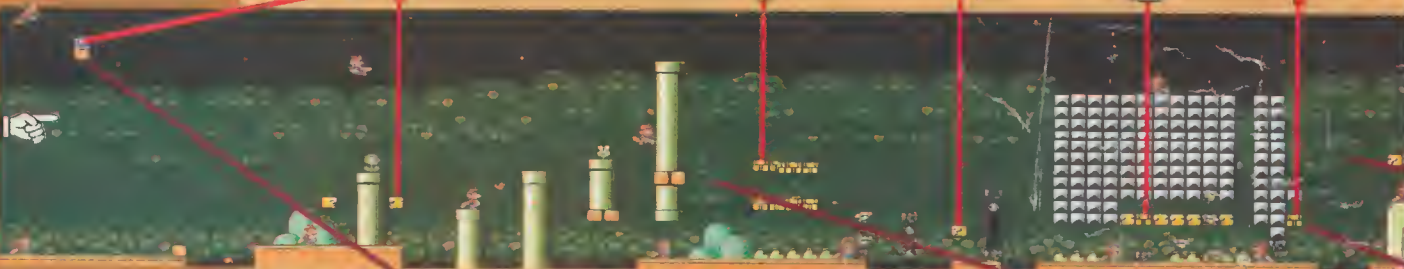


Tened cuidado con la mano gigante cuando estéis en el mapa de los mundos.

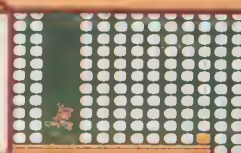


Sino tendréis que luchar en un mundo extra. Pero si lo lográis recibiréis un extra.

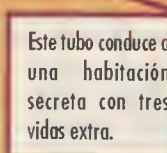
MUNDO 8.1



Inmediatamente después de la partida, volad al cielo. Allí encontraréis un...



...bloque P. Activadlo y os asombraréis. Reco Ahora podéis recolectar deprisa.



Este tubo conduce a una habitación secreta con tres vidas extra.



MUNDO 8.2



Dejáos absorber por las arenas movedizas y entrad al tubo de la izquierda, de esta manera llegaréis a un cuarto de bonos.



El tubo de la derecha os depara unas cuantas monedas. Luego apareceréis al final del nivel sobre la loma. Lo mismo que por el tubo de la izquierda.

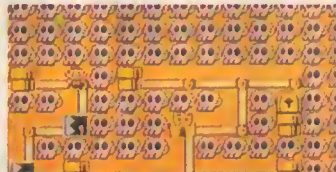
NIVEL DE TANQUES NAVES DE COMBATE



SUBMUNDO AERONAVES



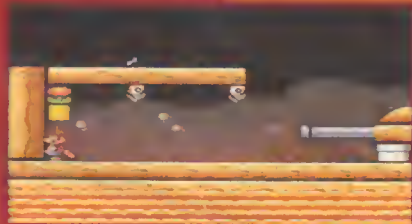
MUNDO 8.1 MUNDO 8.2 MINICASTILLO



NIVEL DE TANQUES CASTILLO BOWSER



NAVE DE COMBATE

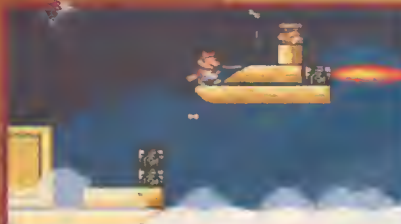


Vosotros debéis decidir si este objeto de poder vale la pena. El cañoneo es sumamente infernal y muy peligroso.

Los cañones gigantes disparan sin cesar. Salid corriendo después que hayan disparado.



AERONAVE



La última aeronave está hecha de varias otras pequeñas. Tenéis que saltar de una a la otra.

Por suerte, este capitán del barco no es más peligroso que sus semejantes. Vosotros ya conocéis el truco.



En el segundo bloque de la izquierda de esta hilera encontraréis otro bono de vida.

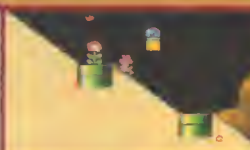
El segundo de tres objetos de poder lo encontraréis en este bloque.



Entre los cañones se encuentra un extra, pero es bastante difícil de alcanzar.



Saltad hacia el bloque P al lado derecho de la loma, luego corred...

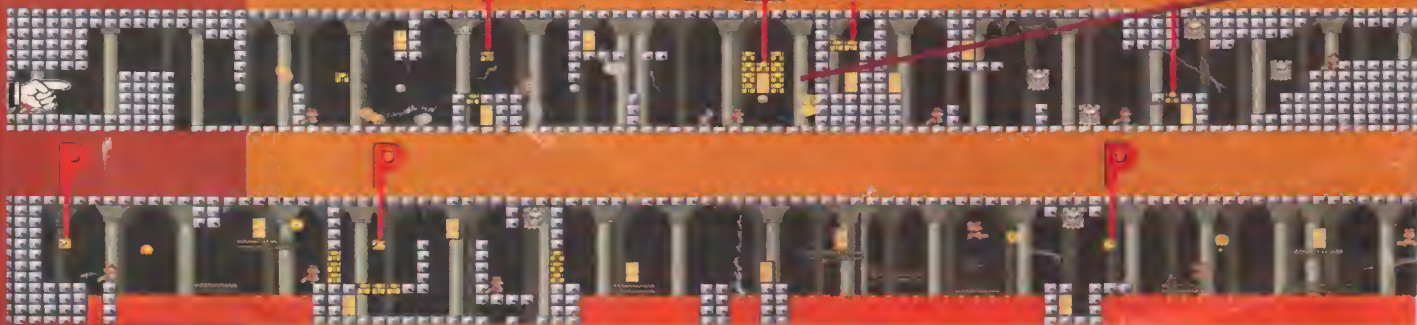


...rápidamente a la derecha, porque el puente de piedras pronto desaparece.

Al momento de salir del cuarto secreto por el tubo estaréis bajo fuego de artillería.



MINICASTILLO



TANQUES



Los cañones disparan balas en vuestra dirección, pero podéis aplastarlos.



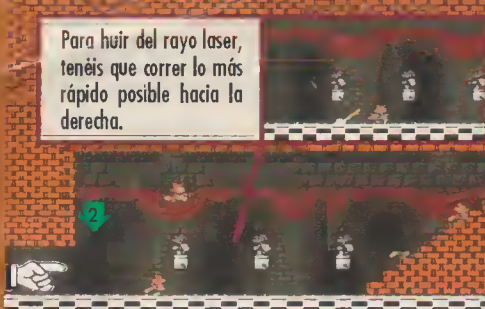
El grupo que acompaña a los tanques lanza llaves de tuercas, agacháos.



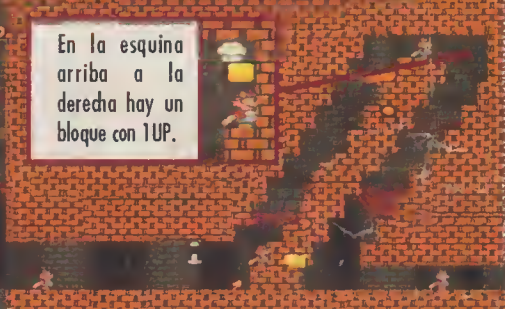
Bómbas y más bómbas. Seguid adelante hasta llegar al castillo.

CASTILLO-BOWSER

Para huir del rayo laser, tenéis que correr lo más rápido posible hacia la derecha.



En la esquina arriba a la derecha hay un bloque con 1UP.



Coged en este lugar el objeto de poder, así os fortaleceréis.



¡Bienvenidos en el escondite de Bowser! Si le podéis hacer frente un buen tiempo, este endemoniado destrozará el suelo y desaparecerá para siempre.



Activad el bloque P, bajad para luego pasar por la puerta al medio de la pantalla.

Después os dirigís a la puerta blanca. Apareceréis en un cuarto con 1 UP.

La estrella os ayudará mucho al entrar en este pasaje angosto.

De esta manera llegáis al enemigo final, Saltad sobre el bloque P y moveros bien a la derecha hasta la puerta blanca. Entrad y agachaos sobre la banda móvil.

Golpead el bloque P, después por la puerta blanca y coged la flor de fuego.

¡En la puerta del horno se quema el pan! Debéis tener cuidado, porque llegando...

...al final tendréis que saltar evitando las bolas de fuego, que vienen disparadas.

¡Después de tanto, tanto tiempo! Finalmente puede Mario abrazar a su princesa.

EL FINAL

¿Pero qué es esto? ¿Acaso han sido todos estos martirios en vano?

VISION

PRE

MARIO TOMO 2

¿Aún no estáis hartos de Mario? ¿O es que recién ahora comienza la Mariomanía? Si echáis de menos o vuestro Mario preferido en estos últimos 94 páginas o si necesitáis más mopos y valiosos tips, nosotros también los tenemos... Desde luego recién en el



segundo tomo de ¡Total! Especial. Nuevamente en una edición de 94 páginas, en los que examinaremos muy profundamente la cuarta aventura de Mario – Los secretos de Super Mario World serán puestos al descubierto sin perdón. Todos los fanáticos de Mario Kart pueden respirar y calentar los motores. En la segunda edición habrá gran cantidad de trucos para los intrépidos reyes del Kart. La clientela del



Game Boy tampoco queda corto: Al haber ya calentado bien el dedo pulgar con ayuda de los mapas de Mario Land, estaréis preparados para la conquista total de la segunda aventura portátil de Mario. ¡Todo sobre Super Mario Land 2! ¿Aún no estáis satisfechos? Nosotros también tenemos tips para

los artistas del Mario Paint...Y finalmente mapas con detalles de la más difícil experiencia del plomero: Super Mario The lost levels...Todo esto y mucho más en el próximo ¡TOTAL!Especial.

TOTAL! special

PIE DE IMPRENTA

Editor: Rüdiger Limbach, Sven Jakobsen

Redacción: Reza Abdalali, Julian Eggebrecht, Klous Hartwig

Gráficas: Kotrin Färster, Matthios Grabys, Peter Kemmler, Marian Limbach (Litg.), Kim Schimansky

Marketing: Thamos Fronzen

Anuncios: Hons-Ullrich Panitz, Ann-Kotrin Schoel

Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,

Fax: 040 / 48 05 21 99

Listo de anuncio Nr. 2 vom 2. 4. 1993

Ventas: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Homburg

litografía: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Homburg

Imprenta: Neef&Stumme

Editorial MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg, Germany

© 1993 para todas las figuras de Mario en la revista by Nintendo of Europe GmbH

© 1993 para todas las artículos de MVL GmbH están todas los derechos. Copias sólo con aprobación por escrita de la editorial. Ninguna responsabilidad para manuscritos no pedidos, fotos, etc.

Distribuido: Comercial Atheneum, S.A., Barcelona – Madrid



especial

especi

especial

especia.

esp

especial

especial

especial

especia.

ial

especial

especial

especial

especial

especial

especial

especial

especial

especial

spec

especial

especial

especial

especial